차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

電撃王 독점 기사제휴

GAME CHAMP

98.6



공략

PS
- 철권3
- 레부스
- 트윈비 RPG

SS
- 슈퍼 로봇대전F -완결편-
- 사쿠라 대전2
- 드래곤 포스2
- 뱀파이어 세이버

ARC
- 파이팅 바이퍼즈2
- 테크모 월드컵'98

특보
- PS로 등장하는 최신판 일본 프로야구 「실황 파워풀 프로야구'98 개막전」
- 신 캐릭터, 신 모드로 새롭게 단장한 「사립 저스티스 학원」
- 이마디오의 PS용 딸키우기 「메리멘트-캐링 캐러밴」
- PS로 기타리스트의 꿈을 키우자!! 「스톨른 송」
- 가을로 발매 연기한 진정한 이유는? 「젤다의 전설」
- 최고의 축구 게임이 곧 우리 동네 오락실에!! 「버철 스트라이커2 버전98」
- 남코, 신격투 게임의 진상은 소울엣지의 속편 「소울 칼리버」



퍼즐 게임의 클래식

「뿌요뿌요2 通」 전원 증정!

ISSN 1227-7177

임시특가 7,000원



012

게임챔프 독자를 위한

특 별 사 은 권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈자유이용권〉 이용시간(09:30~23:00)

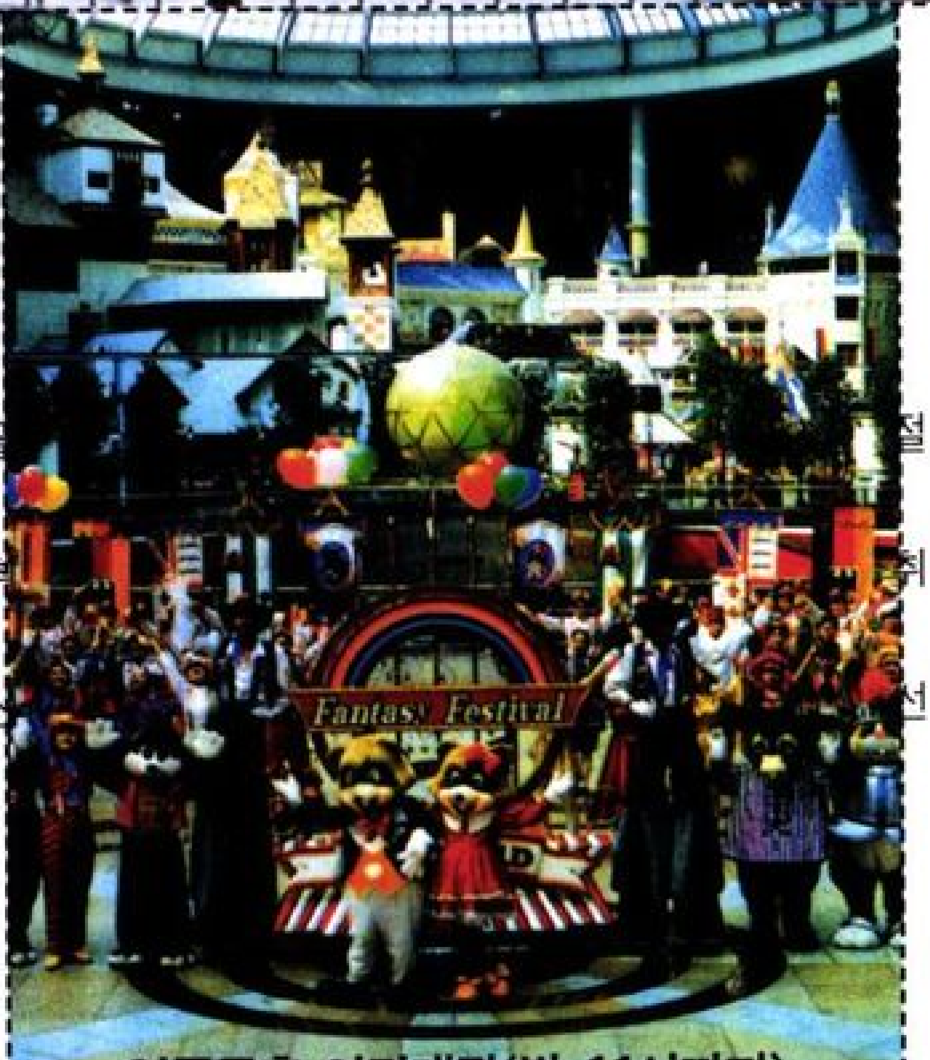
구분	정 상 가	할 인 가
어른	₩ 22,000	₩ 18,000
중고생	₩ 18,000	₩ 14,000
어린이	₩ 13,000	₩ 10,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처 · 매직아일랜드 · 민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

롯데월드어드벤처
LOTTE WORLD ADVENTURE

절 취 선



연중무휴 야간개장(밤 11시까지)

절 취 선

926

게임챔프 독자를 위한

특 별 사 은 권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈야간 자유이용권〉 이용시간(17:00~23:00)

구분	정 상 가	할 인 가
어른	₩ 14,000	₩ 11,000
중고생	₩ 12,000	₩ 8,000
어린이	₩ 9,000	₩ 7,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처 · 매직아일랜드 · 민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 야간 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

GAME CHAMP


뿌요뿌요
SUN®
발매!!

뿌요뿌요SUN 드디어 등장!!
선물도 푸짐!!

Windows95 전용



태양뿌요 등장으로 게임의 긴장감 고조!!



「토너먼트 뿌요뿌요!」

「트레이닝 퍼즐뿌요!」

「리플레이 기능!!」

- 캐릭터 선정시 재미있는 만담 수록
- 대전 캐릭터를 최고 16+?명까지 선정 대전
- 연쇄 견본이 화면에 표시되는 연습모드
- 문제의 난이도가 점점 높아지는 실전모드
- 똑같은 문제를 상대방과 겨루는 대전모드
- 「뿌요뿌요」「뿌요뿌요 2」 기능 지원

특별선물

1. 오리지널 카방클인형 (흥미만점 6종목 액션게임)
2. 「도전!뿌요림픽!」수록



판매원 — 하이콤

시스템사양

- Windows95 전용
- RAM/16MB 이상
- CD-ROM Driver필수
- 해상도 640x480, 16Bit 하이칼라

개발원 — © COMPILE 1998 COMPILE

KCT



98년
화제작
VIDEO GAMES
Zero Point™
제로포인트
UNiCO
© 1998 UNICO Electronics CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.


상상속의 액션이 현실로 다가온다!
NEW TYPE
UNICO
SHOOT AT A TARGET
START
✠ 1,2 플레이어 대결용 건 슈팅게임
✠ 현실감있는 반동이 되는 GUN(총)
✠ 도중참가 가능한 2인 동시 플레이
✠ 선명한 화질의 화려한 그래픽
✠ 흥미있는 다양한 게임 장면(SCENES)
UNICO ELECTRONICS CO., LTD.
서울 마포구 서교동 375-36 한성B/D
TEL:(02)334-0877 FAX:(02)333-9199 (02)701-9129

PlayStation NINTENDO64 SEGASATURN **수리 전문점**

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여 판매는 않습니다!



최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 12동 가열 214호(하나은행 정문앞)
Tel: 02-704-2267

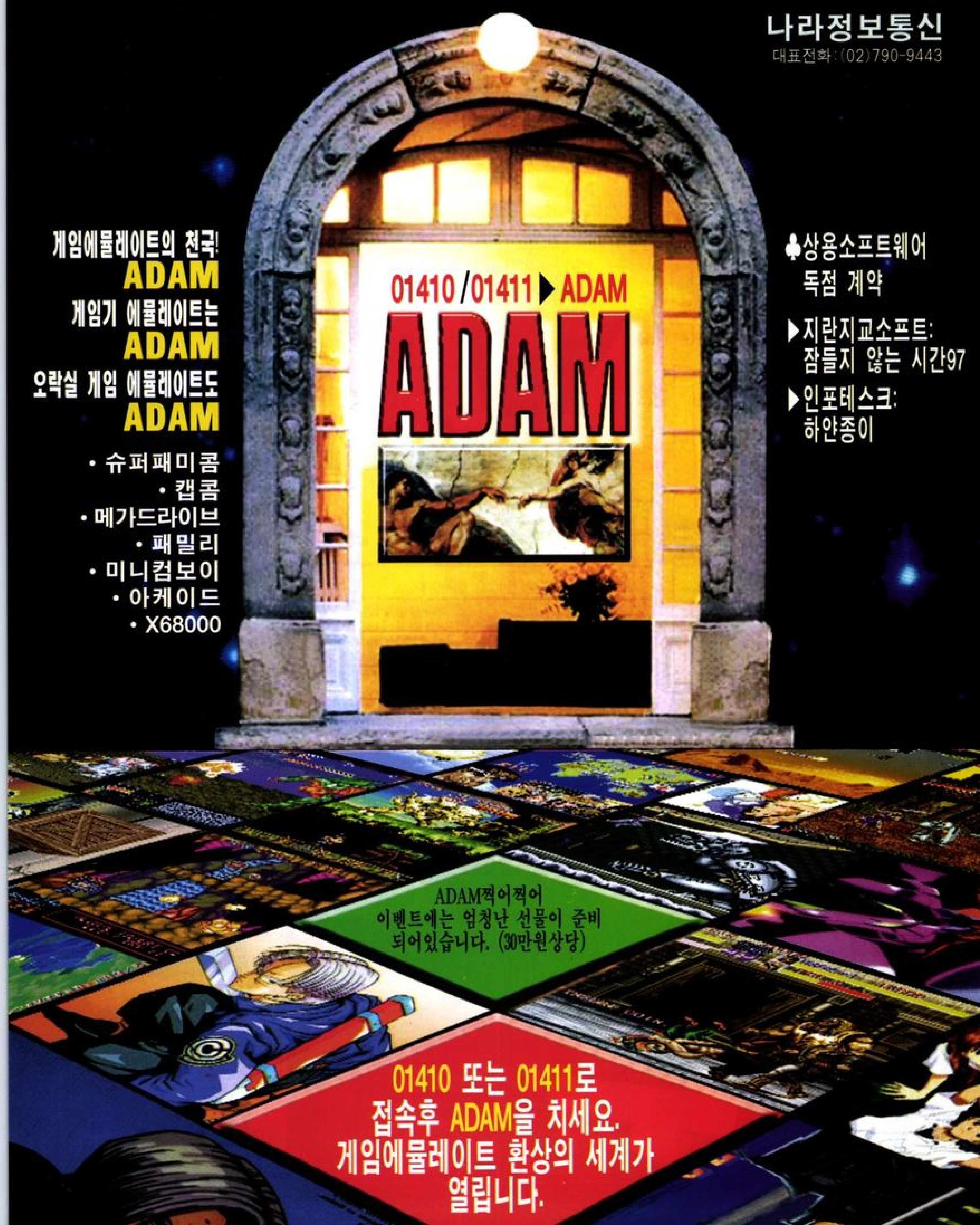
게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호
Tel: 051-818-2890

부산

컴퓨터 업그레이드 출장수리 전문

게임 프러스 기술 협력점 **컴 테크** TEL 02-3785-2636


나라정보통신
대표전화:(02)790-9443
게임에뮬레이트의 천국!
ADAM
게임기 에뮬레이트는
ADAM
오락실 게임 에뮬레이트도
ADAM
• 슈퍼패미콤
• 캡콤
• 메가드라이브
• 패밀리
• 미니컴보이
• 아케이드
• X68000
01410 / 01411 ▶ ADAM
ADAM
♣상용소프트웨어 독점 계약
▶지란지교소프트: 잠들지 않는 시간97
▶인포테스크: 하얀종이
ADAM찍어찍어 이벤트에는 엄청난 선물이 준비 되어있습니다. (30만원상당)
01410 또는 01411로 접속후 ADAM을 치세요. 게임에뮬레이트 환상의 세계가 열립니다.

Gamer에게
정직합니다.

SPOT 본점 이전기념 세일 대축제

화양 본점: 02)499-3723~4

※ 방문 구매고객에게 SEGA 오리지널포스터를 증정합니다



세일품목

전품목 통신 판매 가능합니다

- PS렌즈 ₩50,000 (20개 한정판매)
- PS Action Replay (사에라 0.30 최신 버전) ₩20,000 (30개 한정판매)
- PS, SS, 아케이드 개조스틱 ₩40,000 (10개 한정판매)

※ 중고 게임기 초고가 매입합니다

판매문의 본점: 02) 499-3723, 02) 499-3724

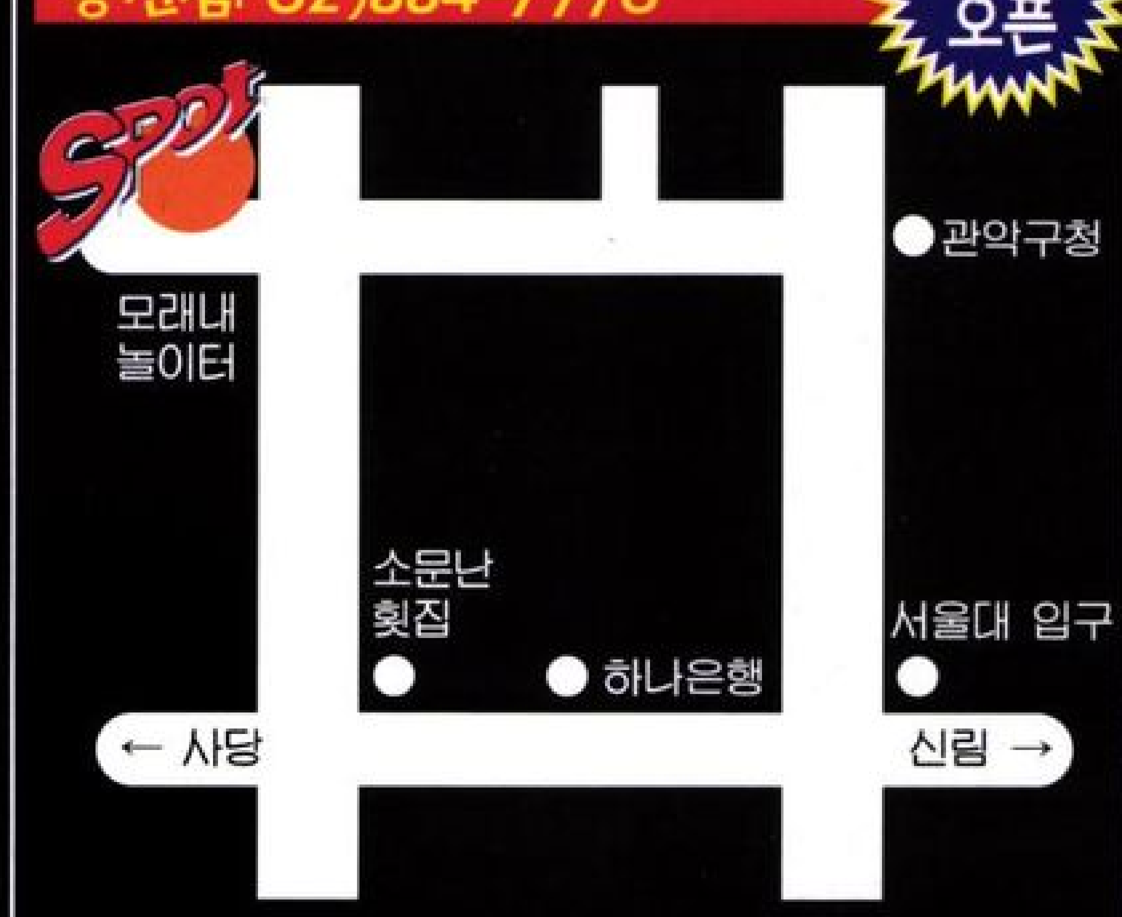
신규 오픈

자양점: 02)3436-9444



신규 오픈

봉천점: 02)884-7770



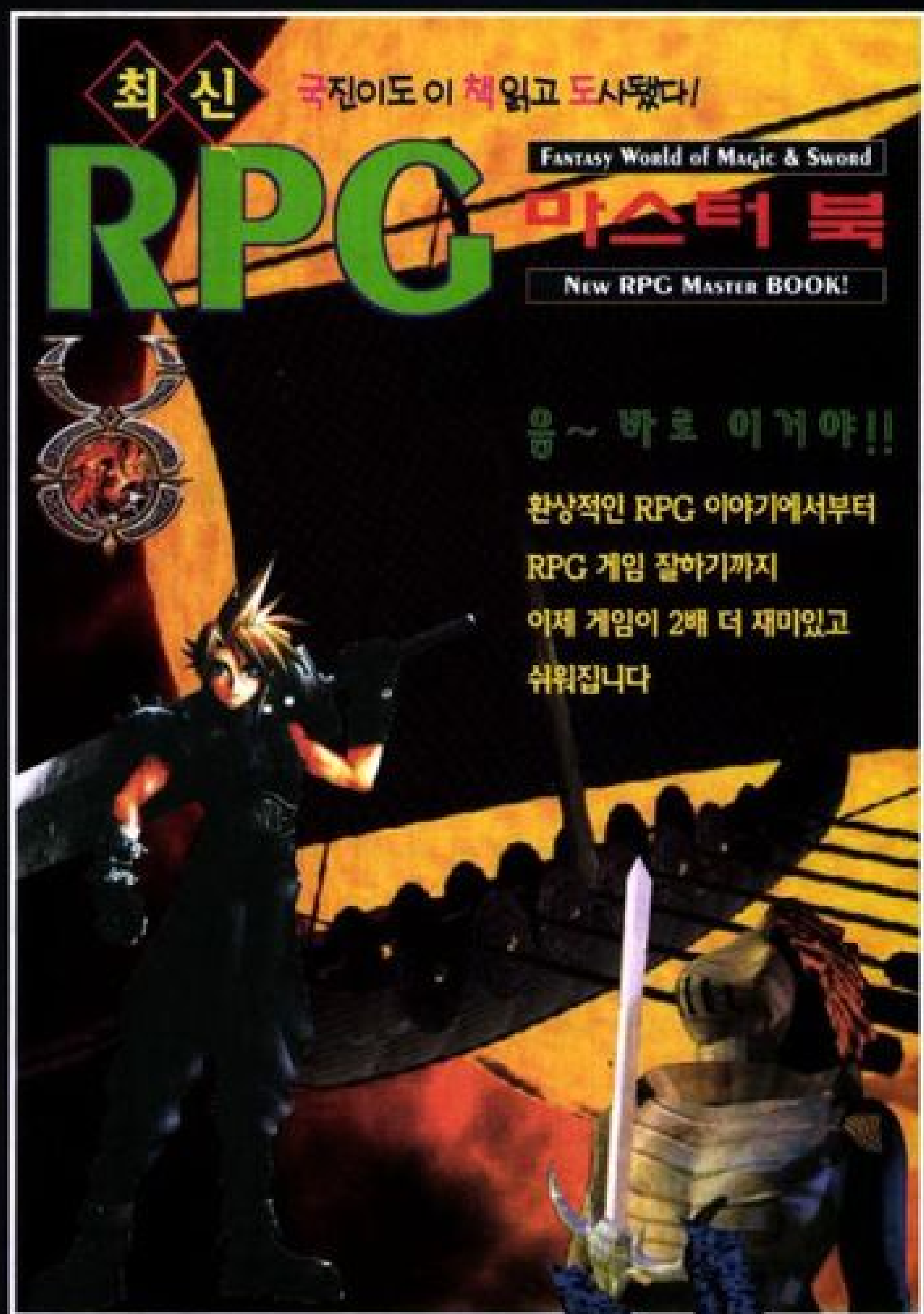
게임부문 단행본 **베스트셀러**

국진이도 이 책 읽고 도사됐다!

RPG 게임 이젠 공략이 필요없다!

제우 게임 단행본 출간!





값 8,000원

이 한권의 책이 RPG의 모든 것을 말해줍니다

환상적인 RPG 세계의 이야기와 역사
몬스터 철저 연구
마법과 아이템의 효율적 사용방법
종족별, 직업별로 분석한 캐릭터 신상명세서
RPG 게임 잘하기
RPG 게임 만들기 가이드

출발~ 환상의 세계로

지금 서점에 있습니다.

- RPG를 더 재미있게 하는 방법
- RPG를 더 쉽게 하는 방법
- RPG 판타지 세계를 이해하는 방법
- RPG 도사가 되는 방법
- RPG 게임을 기획하는 방법

이 한권의 책에 모두 들어있습니다.

이 책이 꼭! 필요한 사람

초보자
모든 RPG게임을 재미있고 쉽게 진행하는 방법을 알 수 있으니까

중간 실력자
이젠 레벨-업 해야 하니까

RPG 매니아
이만한 RPG 책은 소장해야 하니까

떠벌이
RPG에 관한 재미있고 환상적인 상식을 무진장 제공하니까

국진이
RPG 도사가 돼야하니까

JEJU MEDIA

인포샵 챔프 5월

★ 접속방법: ATDT 01410 ➔ champ접속

★Big 1 — 퀴즈 이벤트

빵빵한 경품!! 재미난 퀴즈~!!
게임기 마련의 지름길~!! 챔프퀴즈방으로 오세요!

■기　　간: 매월 1일-15일 (1차), 16일-말일(2차)
■발　　표: 매월 1일과 16일 인포샵 공지사항

1. 도전!! 챔프 퀴즈 (23번 퀴즈 ➔ 챔프 퀴즈 한마당)

■상　　품

전체　　1등: (1명)　플레이 스테이션 1대 (1차)
　　　　　　(1명)　닌텐도 64 1대　　　(2차)
전체　　2등: (1명)　플스 CD '철권 3' 또는 새턴 CD '킹오파 97
각 분야 1등: (1명)　IBM-PC 게임 2개
각 분야 2등: (1명)　도서 상품권 2장

2. 도전!! 인생 퀴즈 (23번 퀴즈 ➔ 31번 도전!! 인생퀴즈)

■상　　품

1등: (1명)　세가 새턴 1대
2등: (1명)　56K 고속 모뎀 1개
3등: (1명)　게임 음악 CD 1개

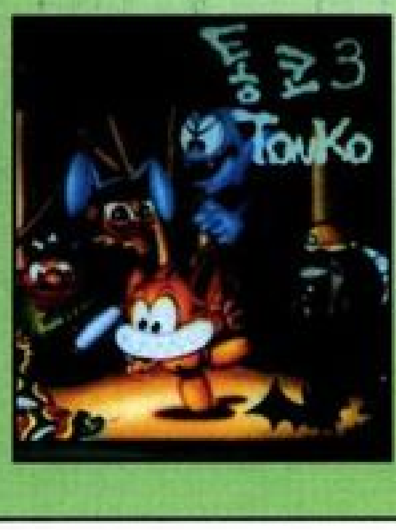


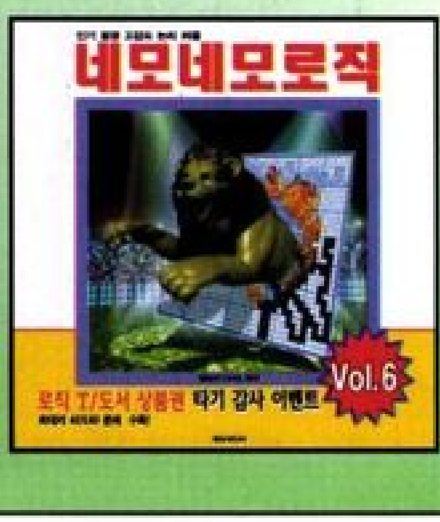
★Big 4 — 숫자 야구 게임

오라...오라...!! 야구 게임 코너로 오라!!
온라인 게임도 즐기고~ 빵빵한 선물도 타가는 곳...!!

■기　　간: 98년 5월 1일~5월 30일
■발　　표: 6월 4일 인포샵 공지사항
■상품내역:

1등　　(1명) 닌텐도 64 1대
2등　　(1명) 최신 플스용 게임 CD
3등　　(1명) IBM-PC 게임 1개
4등　　(1명) 제우미디어 발행의 단행본 1권







4大 빅이벤트!!

★ 접속방법:ATDT 01410 ➔ champ접속

★Big 2 공개자료실 이벤트

이번에도... '게임'이닷!!
5월!! 챔프 자료실 이벤트가 새롭게 바뀌었습니다!!
자...!! 지금부터 모든 게임을 체포하십시오!!
이번 자료실 이벤트는 게임 자료실 부문에서만 실시됩니다!!
절대 놓치지 마십시오!!
자료실 최고의 다운수를 기록하는 순간!!
엄청난 행운이 당신에게...!

■ 기　　간: 98년 5월 1일~5월 30일
■ 발　　표: 6월 4일 공지사항
■ 상품내역:

대상　(1명) 삼성 모니터 17인치
1등　(1명) 플레이 스테이션 1대 + 플스용 게임 CD 1장
2등　(1명) 삼성 하드 2.5기가
3등　(2명) IBM-PC 게임 CD 2개
4등　(5명) IBM-PC 게임 CD 1개
참가상 (10명) 게임챔프 1권



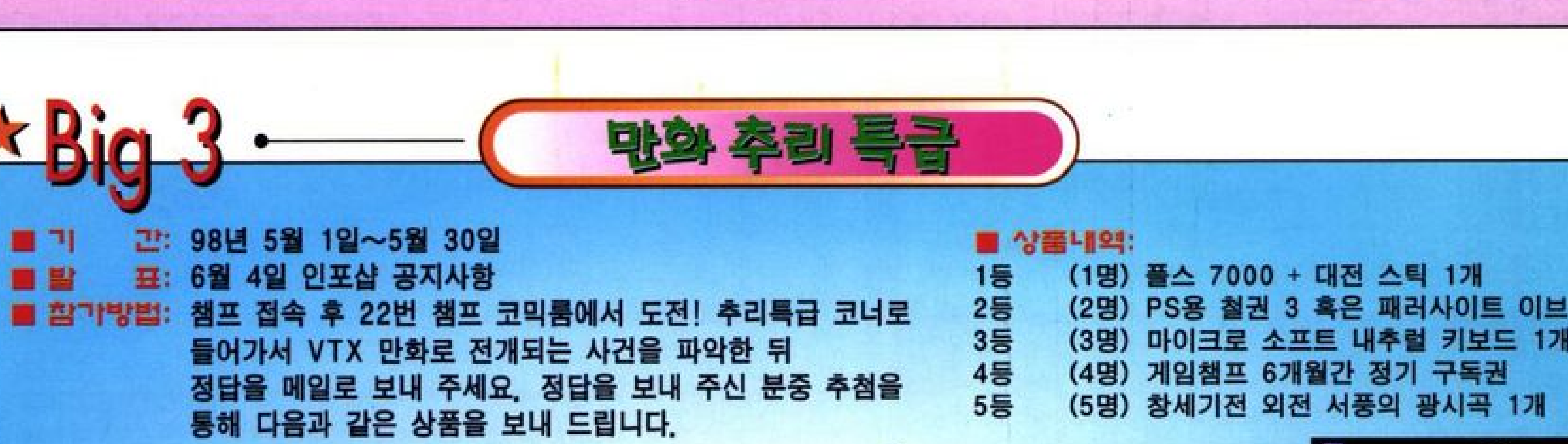


★Big 3 만화 추리 특급

■ 기　　간: 98년 5월 1일~5월 30일
■ 발　　표: 6월 4일 인포샵 공지사항
■ 참가방법: 챔프 접속 후 22번 챔프 코믹룸에서 도전! 추리특급 코너로 들어가서 VTX 만화로 전개되는 사건을 파악한 뒤 정답을 메일로 보내 주세요. 정답을 보내 주신 분중 추첨을 통해 다음과 같은 상품을 보내 드립니다.

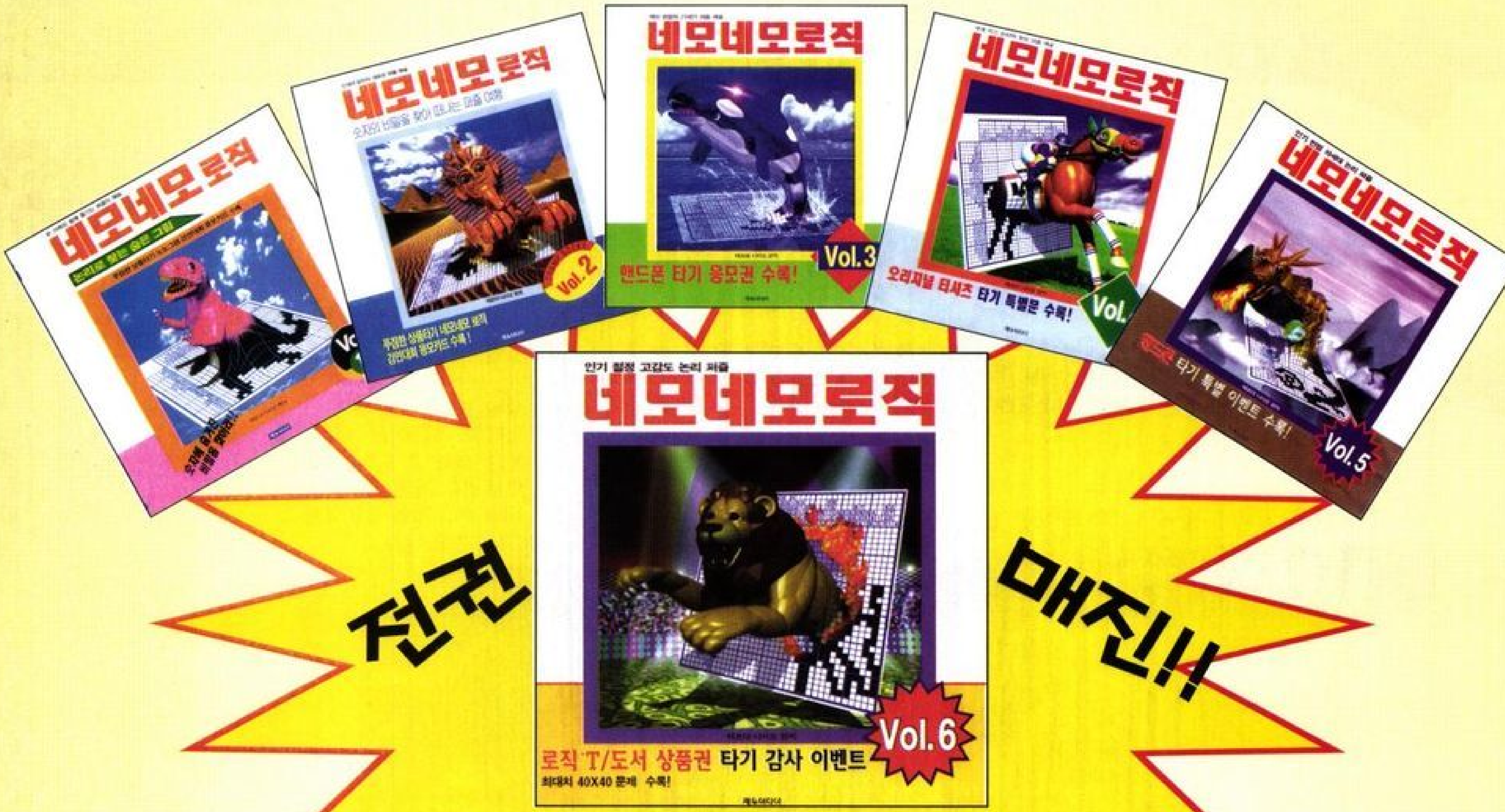
■ 상품내역:

1등　(1명) 플스 7000 + 대전 스틱 1개
2등　(2명) PS용 철권 3 혹은 패러사이트 이브
3등　(3명) 마이크로 소프트 내추럴 키보드 1개
4등　(4명) 게임챔프 6개월간 정기 구독권
5등　(5명) 창세기전 외전 서풍의 광시곡 1개



네모네모 로직 Vol.6

「감사 이벤트 당첨자 발표!



「네모네모로직 Vol.6」의 이벤트가 4월 30일로 마감되었습니다.

도서상품권 당첨자(50명)



[redacted]

로직 티셔츠 당첨자(50명)



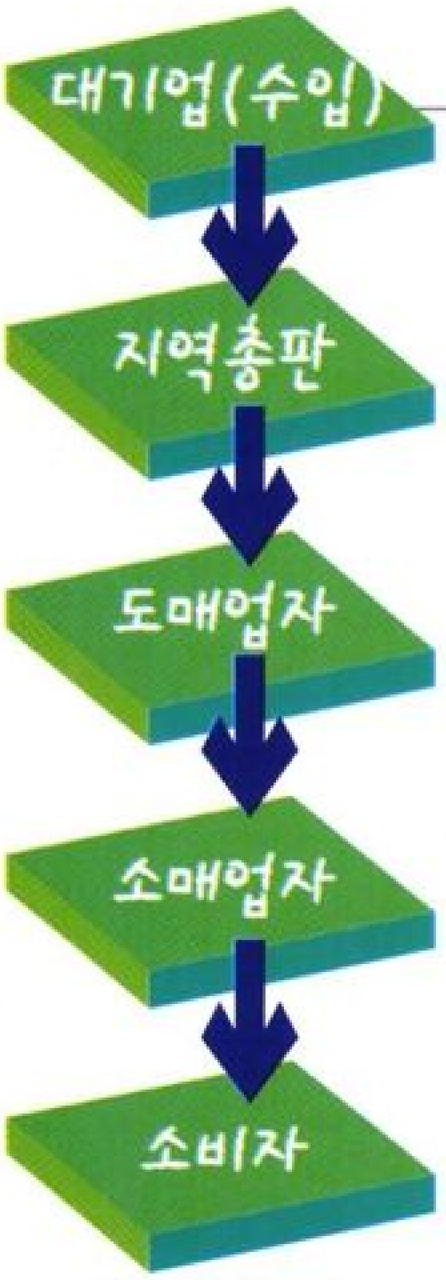
[redacted]

지금... 네모네모로직 Vol.7 제작 중!

Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International

IMF, 비수기......

이럴때 일수록 구매가 중요합니다.



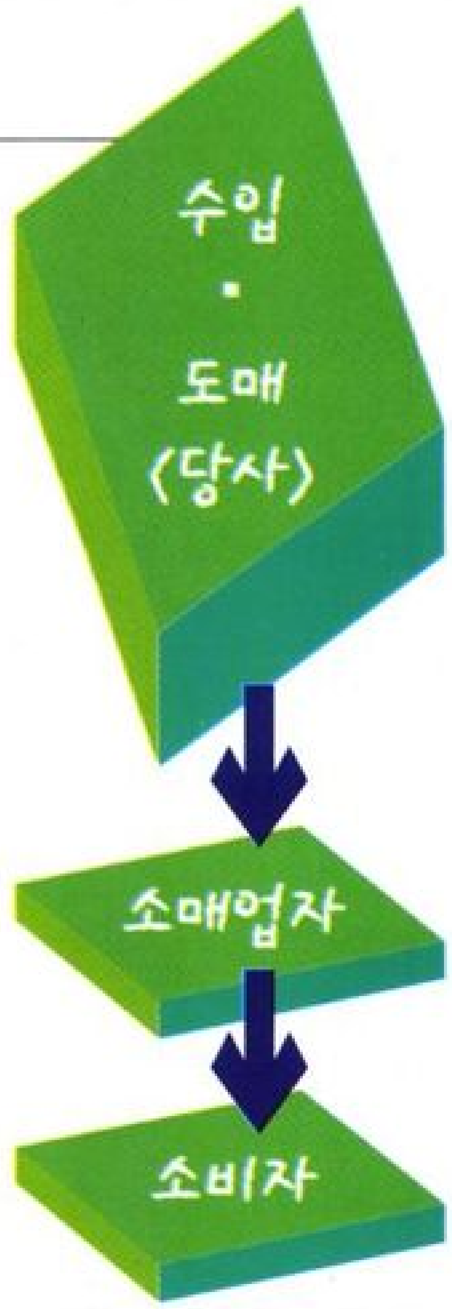
기존 유통 구조

당사 수입 · 취급 품목

S/F
- 본체(닌텐도 오리지널)
- 패드(닌텐도 오리지널)
- 스틱(닌텐도 오리지널)
- 호리스틱
- ⋮

P/S
- 듀얼쇼크패드(소니 오리지널)
- 건콘 (남코 오리지널)
- 마우스 (소니 오리지널)
- 아날로그스틱(소니 오리지널)
- 메모리카드 (소니 오리지널)
- 호리스틱 (소니 오리지널)
- ⋮

S/S
- 호리스틱
- 버철스틱
- ⋮



당사 유통 구조

- 1997. 1. 1 게임기 수입다변화 해제(신형 S/F 본체 판매중)
  - 대기업만 본체 수입이 가능한 것은 아니다.
- 불량률 제로 오리지널 제품(A/S 보장)
  - 당사는 닌텐도, 소니, 세가 오리지널 제품 및 일본 호리 전기 제품 국내 독점 수입
- 1998년 일본문화 개방 예상
  - 일본어 자막 소프트 수입대비 일본 유수의 유통업체 체인본부와 제휴 추진중
- 체인점 및 각 지역 협력점 모집중
  - 개업 상담 환영(점포관리 지도 및 연수)
- 소매업자 환영(용산 전자상가 나진상가 12동 나열 112호 환타지아)
  - AM 8:30 ~ PM 8:00 영업

에이케이 통상
서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 2018호
Tel: 705-0740~2 Fax: 705-0747

환타지아(통신판매)
서울 용산구 나진상가 12동 나열 112호
Tel: 717-9040 Fax: 717-9041

Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International

Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia Fantasia

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE



NEW 도키메키 직소퍼즐 벽시계 ₩46,000



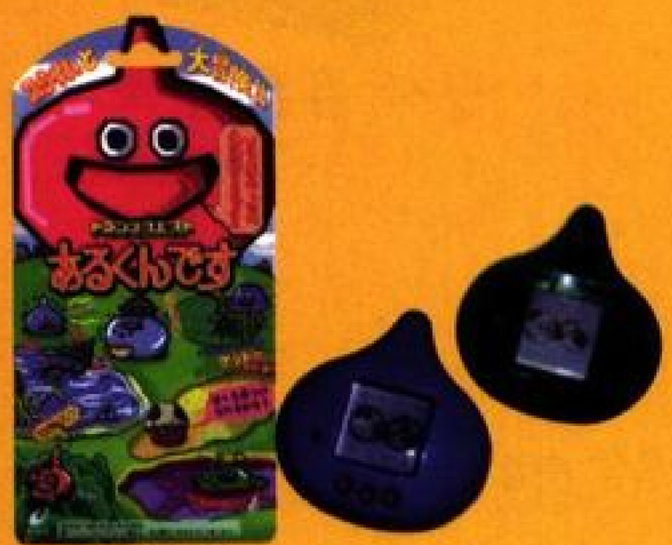
슈퍼로봇 음성 저금통 ₩13,000



NEW 피카츄 ₩39,000



드레곤 퀘스트 ₩3,200



드레곤퀘스트 ₩33,000

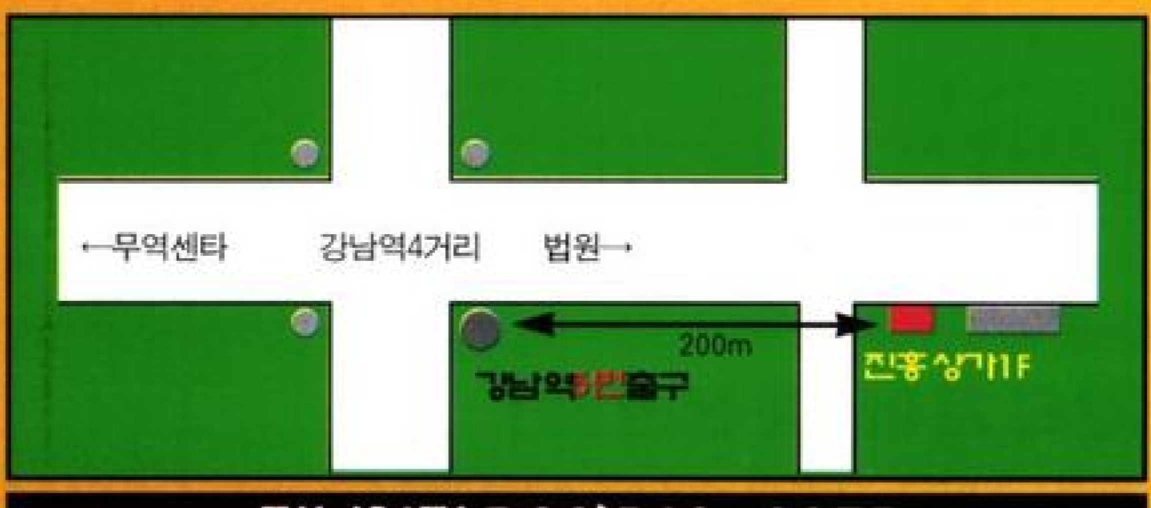


각종 트레이딩 카드

✠ 포켓몬스타 코너 개설	
저금통 2개세트	₩4,800
NEW 미니 휘규어 18종	₩1,500
손목시계	₩11,000
스티카	₩1,500
핸커치	₩3,000
피카츄램프	₩19,500
NEW 닌텐도 포켓피카츄	₩39,000
NEW 포켓몬스티카전용앨범	₩6,800
✠ 휘규어 인형	₩1,500~
사쿠라대전	
건담 모빌 쉬트	
센치멘탈	
에반게리온	
에반게리온 리얼스텔	
에반게리온 메탈	
동급생 2	
버쳐화이터	
NEW 포켓몬스타미니	
✠ 트레이딩카드	₩3,200~
NEW 도키메키메모리얼Vol.4	
NEW 슬레이어즈 TRY	
NEW 프린세스메이커	
NEW 수대리얼마작	
NEW 간바레! 고에몽	
NEW 건담크로니클프	
그 외 25종	
✠ NEW 트레이딩카드전용바인더	

그외 다수보유하고 있으며 NEW는 이번달 새로 입하된 제품입니다

★ 지금 앙케이트 실시중입니다. 앙케이트에 참여해 주신 분에게 소정의 선물을 준비했읍니다(강남역점으로 문의 바랍니다)



강남역점 T:02)569-3375

이전중

압구정점

?

체인점 경영가족 모집중

■ 수입원/ 토마토 클럽 02)326-3705

■ 총판매원/어뮤즈 멘트 콜렉션 02)323-5171

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입

판매부수 1위

PC CHAMP

어디선가~ ♪ 엄마~ ♬ 터치터치 파씨~챔! ♪ ♬♩

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

May 1998

5 월호

별책공략/ 98년 상반기 최고의 전략시뮬

STARCRAFT



스타크래프트

절찬 판매중!

완벽공략
- 도쿄야화 2
- 마이트 앤 매직 6
- 밴티지 마스터 택틱스
- 에베루즈 2



추천공략/ 아류작은 이제 그만! 최고의 육성시뮬

프린세스 메이커 3

게임특집
1. 퇴마전설
2. 포스커맨더

공략노하우

랑그릿사/ 아마란스 3D/ 스트리트 파이터 제로/ 폴아웃



핵심노하우/ 피파 98

스타크래프트 별책 공략본

모험과 사랑의 롤플레잉, 작품성으로 승부하는

아마란스 4

정품 부록



★ 긴급입수!

「삼국지 6」 한글판 데모 수록!!!

ABC
부수공사기구
한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

정가 7,800원(정품 CD부록 포함)

카마, 비디오게임 사업 포기 않는다

시장이 크게 위축된 가운데 그동안 비디오게임 사업을 포기, PC게임 사업만 해나갈 것이라는 소문이 무성했던 카마 엔터테인먼트가 앞으로도 비디오게임 사업을 계속해 나갈 것이라는 입장을 밝혔다.

카마 비디오게임 사업부의 한 관계자에 따르면 카마가 초기에 플스를 판매할 때에는 한 총판의 하루 매출이 1000만원 이상이었으나 지금은 100만원이 채 안될 정도로 비디오게임 시장이 위축되었다고 한다. 게다가 일본에서 불법으로 들어오는 플스나 새턴 하드웨어의 가격이 더 싸기 때문에 신규 판매가 거의 이루어지고 있지 않으며 판매를 하더라도 손해를 보게 된다는 것이다. 하지만 카마가 비디오게임으로 사업을 시작한 만큼 대외적인 인지도와 함께 미래를 위해서 누군가는 이 사업을 해야 하기 때문에 비디오게임 사업을 계속적으로 해나갈 것이라는 방침이다.

이어 이 담당자는 앞으로 극히 소량이라고 할지라도 플스와 새턴 하드웨어의 공급을 계속해 나갈 것이며 만일 일본 대중문화가 개방되어 일본어 자막에 대한 규제가 풀린다면 일본 게임 소프트웨어의 도입도 적극적으로 검토할 것이라고 덧붙혔다. 또한 용산에만 국한된 판매망을 벗어나 인터넷 판매망이나 TV 홈쇼핑, 그리고 PC통신망을 통한 다각적인 유통 판매망을 전개해 나갈 것이라고 한다. 카마는 실제로 인터넷 마이다스와 LG홈쇼핑을 통해서 제품을 판매한 바 있다.

현대전자, 현대컴보이64 사업 새로운 출발

현대전자는 '현대컴보이64 사업을 앞으로도 계속 추진할 것'이라고 21일 밝혔다.

현대전자는 사내의 대대적인 구조조정에 따라 게임사업이 어느정도 위기에 처해있는 것은 사실이나 게임사업을 전면 중단·포기하는 일은 없을 것이며 별도 부서에서 게임사업을 계속 펼칠 것을 검토·추진중이라고 전했다. 또한 현대전자는 곧 닌텐도측과의 의견 접촉도 가질 예정으로 있는 등 게임사업 포기가 아닌 새로운 출발의 의지를 밝히고 있다.



현대전자 한 관계자는 "앞으로 다양한 소프트웨어와 하드웨어, 관련 주변기기 등을 수입해 현대컴보이64 유저들에게 보다 많은 정보와 재미를 안겨줄 이벤트도 구상하고 있으니 기대해도 좋다"고 강조했다.

「포켓 카메라」 드디어 국내 상륙!!

본지 4월호에서도 소개된 바 있는 '포켓 카메라'가 드디어 우리나라에서도 모습을 드러냈다.

게임관련 주변기기의 유통 및 무역을 검하고 있는 (주)태경태크에서는 지난 [동경게임쇼 '98]에서 큰 호평을 받았던 GB용 「포켓카메라」를 하시모도로 부터 정식 수입해 4월 15일부터 판매에 들어갔다.

이번에 수입된 「포켓 카메라」는 렌즈가 부착된 카세트 타입으로 미니 컴보이에 꽂아 게임기의 액정 화면으로 피사체를 확인 후 버튼으로 조작하면 된다. 또한 이 제품은 디지털 카메라의 기능은 물론 촬영한 모든 사진의 데이터를 전용 프린터에 접속하여 씰 사진으로 만들 수도 있고 30장의 데이터를 보존할 수 있다. 가격은 포켓 카메라와 프린트가 한 세트로 165,000원에 판매되고 있다.



문의: 태경테크(02)716-5111

단비시스템 「뱀프×1/2」 아케이드 게임으로 출시

국내 PC게임 개발사 단비시스템이 PC게임 「뱀프×1/2」를 아케이드 게임으로 이식, 5월 출시한다.



단비시스템은 대영트레컴과 협력계약을 맺고 지난해 말 출시했던 PC게임 「뱀프×1/2」를 바탕으로 「뱀프×1/2스페셜」이라는 아케이드 게임을 선보이게 된다. 아케이드용 「뱀프×1/2 스페셜」은 원화맨이 직접 그린 캐릭터를 사용하여 자연스럽고 화려한 동작이 눈에 띄며 그래픽 또한 부드럽고 아기자기하여 청소년용 게임으로 적합하다.

단비시스템은 「뱀프×1/2」의 호응도를 보고 「마이러브」와 「까꿍」도 아케이드용으로 개발할 예정이며 차후 개발되는 모든 PC게임을 아케이드용으로 개발할 예정이라고 한다.

문의: 단비시스템 (02) 431-0459

삼성의 TV애니메이션 「바이오캅 윙고」, UP가 주제가 불러

삼성에서 한국형 캐릭터사업의 일환으로 제작하는 TV애니메이션 「바이오캅 윙고」의 주제가를 유명가수 UP가 불러 화제다.

「바이오캅 윙고」의 제작을 맡고 있는 삼성에서는 3월 공중파 방송을 시작으로 홈비디오와 케이블TV 등 1부 13편, 2부 13편에 이어 극장판까지 제작한다는 계획아래 캐릭터 부밍을 극대화한다는 방침을 세워두고 있다.

그 첫 번째 단계로 작품의 주제가를 윙고의 등장인물과 닮은꼴 캐릭터를 지닌 UP로 하여금 부르게 하고 이를 삼성뮤직에서 방영에 맞추어 OST으로 제작·출시하게 된다. 또한 삼성영상사업단에서는 이를 3차원 액션어드벤처 게임화 하기 위해 제작에 들어갔으며 단행본의 출간 등으로 한국형 캐릭터사업의 입지를 굳혀나가겠다는 계획이다. 한편 바이오캅 윙고는 캐릭터 상품으로 제작되어 해외수출도 적극 추진될 예정이다.



게임본부, 「프로 컴링크 골드」 판매 개시

게임본부에서 「프로 컴링크 골드」의 총판을 맡아 판매를 개시한다. 프로 컴링크 골드는 지난 달 플스 연구실에서 소개된 바 있는 프로 컴링크의 신 버전으로 스팟(SPOT)에서 생산되고 있다. 이 컴링크 프로에는 컴링크 장치와 함께 에디터용 툴과 개발자용 게임, 사에라 프로그램, 치트 코드 등이 수록된 CD가 제공된다.

문의: 게임 본부 (02) 701-1667

실력있는 게이머들에게 '부와 명예'를

실력있는 게이머들이 인정받는 시대가 오고 있다.

(주) BETECHNOLOGY는 국내 게이머들을 위한 KPGL(한국 프로 게이머 리그)를 창설, 그 첫걸음으로 PC통신 하이텔 게임넷 서비스를 운영중이다. BETECHNOLOGY의 최 훈 실장은 "바둑을 잘 두는 사람은 명예와 부를 얻지만, 게임을 잘하는 사람에게는 아무 것도 없습니다. 게임도 그 만큼의 노력과 시간을 투자하지 않으면 실력자가 될 수 없는 만큼 게임을 잘하는 사람도 인정을 받아야, 즉 부와 명예를 누릴 수 있어야 합니다." 라는 말로 KPGL의 나아갈 길을 밝힌다.

현재 회원수 2000명을 넘어선 하이텔 게임넷 서비스는 온라인 상에서 「워크래프트 2」, 「C&C 레드얼럿」 등의 게임을 통해 게이머들의 실력을 가려 소정의 상금과 그에 걸맞는 타이틀을 부여하는 방식으로 운영되고 있다. 앞으로 여타 통신망에까지 그 활동의 폭을 넓힐 계획에 있는 BETECHNOLOGY는 현재 정기적인 게임 이벤트를 진행중이며, 가까운 미래에 외국과의 교류도 계획중이라고 한다.

전화카드에 까지 자신의 얼굴이!

사진 스티커 시장의 붐에 이어 이번에는 '한국통신 카드'와 '(주)데이타 라인'에서 사진 전화카드 자동판매기를 제조하여 국내 및 해외에 선보일 예정이다.



사진 전화카드란 사진과 전화카드를 합성시켜 만든 것으로 촬영에서 인화·완성까지 시간은 90초 정도가 소요된다고 한다.

81가지 사진틀 및 배경화면으로 자신의 개성있는 모습을 합성하여 만들어지는 팬시풍의 멋진 전화카드는 세계최초로 제작되는 것이며 이 상품은 IMF 시대에 맞게 모든 부품을 국산화하여 최상급으로 만들어졌다는 것이 관계측의 설명이다.

현대세가 프린트클럽 사진 콘테스트 행사 열려

현대세가에서 4월 20일부터 5월 20일까지 프린트클럽 사진 콘테스트를 개최한다. 응모방법은 전국 300여개 매장에 설치되어 있는 '프린트 클럽2' 스티커 자판기로 사진을 촬영한 후 응모엽서에 스티커를 부착하여 매장에 제출하거나 현대세가엔터테인먼트로 보내면 된다.

심사 후 1등 10명에게는 걸리버 무선전화기, 2등 30명에게는 호출기, 3등 20명에게는 캐릭터 인형, 4등 100명은 키홀더와 퍼즐 볼을 증정하며 1등 수상자 10명에게는 광고 모델 우선권을 준다.

문의: (02) 527-2642, 4387



대한민국 사이버캐릭터 선발대회

디지털 만화/영화, SF영화 등에 활용되어 '하니'와 '둘리' 등과 같이 한국을 대표할 대한민국사이버캐릭터선발대회가 열리고 있다.

정보통신부가 주최하고 (재)한국멀티미디어컨텐트진흥센터와 중앙일보가 주관하는 이 행사는 이름과 성격, 나이, 성장배경 등을 가진 캐릭터로써 디지털 만화/영화, SF영화에 활용되어 고부가가치 창출을 파생시킬 3차원 사이버 캐릭터의 발굴이 목표. 심사의 기준은 작품활용성, 기술성, 상품화가능성 등에 중점을 두고 있으며 입상자에게는 상금과 상패뿐만 아니라 대대적인 지원이 이루어지게 된다. 신청서의 마감은 5월 29일까지이다.

문의: 사업부 특수사업팀 (02) 583-2211 (내선 105, 108)

안정적인 '코드해제 칩' 등장

새로운 PS용 코드해제 칩이 등장했다. '바이오 칩'이라고 명명되어진 이 칩은 그간의 칩들에서 보여지던 치명적인 결함을 대폭 수정·개선한 것으로 장시간 사용시 도중에 게임이 다운되거나 본체가 과열되는 현상을 크게 개선하여 게이머들에게 더욱 안정적인 게임환경을 제공한다. 가장 오래된 PS 1000 기종부터 최신의 7000 기종까지 전기종에 대응·동작하며, 칩이 소비하는 전력이 적어 절전효과까지 얻을 수 있다고 한다.

문의 : 서울 게임프라스 (02) 704-2267
부산 게임매니아 (051) 818-2890

'카마' 사칭하는 사기단 주의!

최근 안양을 위시한 경인 지역에 카마 엔터테인먼트를 사칭하고 다니는 사기단이 출몰, 단속을 미끼로 금품을 뜯어가는 사례가 발생하고 있다고 한다.

이들의 수법은 우선 이 지역 게임점에서 일반 소비자인 것처럼 가장하고 나타나 불법CD를 구입한 다음, 나중에 와서 카마에서 나온 단속반이라고 하면서 돈을 뜯어간다는 것이다. 실제로 이 지역의 많은 게임점들이 피해를 입었는다는 보고가 들어오고 있다.

이에 대해서 카마의 한 관계자는 이들은 카마와 아무런 관계가 없으며 세가 등의 업체에서 단속을 요청하고는 있지만 현재 카마에서는 이러한 단속을 하고 있지는 않다고 밝히면서 앞으로는 이러한 협박에 속지 않기를 바란다고 전했다.

문화부 '대통령 업무보고', 영상산업 관련 내용 무얼 담았나

지난 17일 문화관광부 업무보고는 영상산업 등 고부가가치의 문화산업 육성과 자유롭고 창조적인 문화예술활동의 여건 마련에 초점이 맞춰졌다.

문화부는 특히 문화산업 기반 구축 및 육성의 일환으로 게임·애니메이션 등 첨단영상산업기반구축을 위해 오는 2003년까지 3천억원의 특별자금을 조성한다고 밝혔다. 이중 영상물제작 재원 확보 및 전문인력 양성을 위해 올해 중 2백억원을 확보, 영상전문투자회사를 설립하고 게임 및 애니메이션을 벤처산업으로 육성시키기 위해 총 1백억원을 투자해 상반기 중 서울 강남에 영상산업 관련 업체들이 입주하는 연면적 3천여평, 지상 10층의 벤처영상빌딩을 마련한다. 또한 교육부과 협의해 만화 예술고, 게임스쿨, 영상 대학원 등 민간 전문 교육기관 설립을 지원한다.

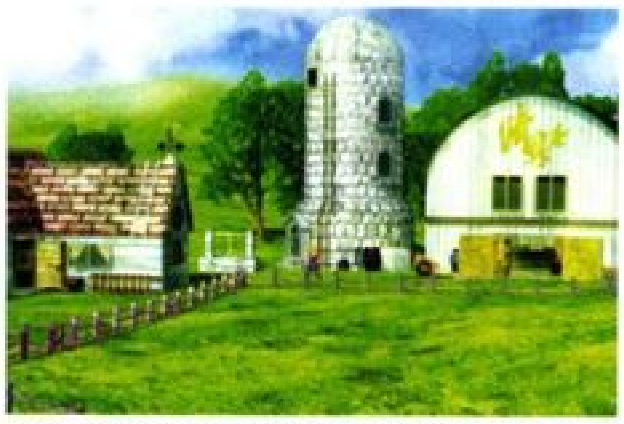
이 밖에 일본 대중문화개방에 대해 김대중 대통령은 "일본문화를 수용하는 데 대해서 두려워해야 할 이유가 없다"며 일본 대중문화의 개방에 필요성을 밝힘에 따라 4월중 일본 대중문화의 원칙적 개방을 전제로 대중문화산업, 언론, 문화예술분야 등의 전문가 25여명 정도로 구성되는 자문기획단을 구성, 공청회를 거쳐 개방 시기와 개방 정도 등 구체적 실무작업에 들어간다. 그러나 문화관광부에서는 단계적 개방이라는 입장을 고수해 즉 일본색이 적은 분야에서 많은 분야로, 대중의 접근이 제한된 분야에서 폭넓게 접근 가능한 분야로 순차적으로 연다는 입장을 밝히고 있다.

문화부 담당자에 따르면 "가요의 경우 대중 접근이 보다 적은 공연에서 시작해 음반, 방송 순으로, 미디어의 경우 영화, 비디오, 방송 순으로 개방하겠다"고 설명했다.

이에 대해 게임업계를 비롯한 콘텐츠업계는 입장의 차이를 밝히고 있다. 즉 일본제품을 수입, 공급하고 있는 업체에서는 우수한 작품일지라도 국내 심의나 여론 때문에 포기했던 사례를 보아 개방은 빠르면 빠를수록 좋지 않겠냐는 의견을 나타내고 있다. 반면 콘텐트 제작업체에서는 아직 걸음마 수준인 국내 산업상황을 볼 때 일본 콘텐츠의 대거 유입으로 국내 업계의 자생력을 위협받을 뿐만 아니라 심각한 문화오염이 될 것이라며 부정적인 반응을 보이고 있다. 물론 양측 모두 일본 대중문화개방의 필요성을 느끼면서도 국내 업체의 경쟁력을 위한 어떤 제도적 장치가 필요하다는 점에서는 의견을 같이 하고 있다.

스퀘어 소프트, PC용 FF7에 야마하 사운드 시스템 채용

스퀘어 소프트가 야마하의 소프트 신디사이저 S-YXG70를 라이센스하여 PC용 FF7의 음악 재생 시스템에 채용하기로 했다. 이를 통해서 PC용 FF7은 플스용 FF7을 능가하는 CD음질 수준의 음악을 들을 수 있게 된 것이다. 스퀘어 소프트의 발표에 따르면 유저마다 PC 사양이 천차만별이기 때문에 음악과 사운드 효과의 음질이 완전히 달라지지만 야마하의 소프트웨어 신디사이저를 사용한 펜티엄급 PC에서는 최소 676가지의 목소리와 128가지의 동시 음표를 표현할 수 있다고 한다. 한편 야마하는 100여곡에 달하는 FF7의 오리지널 음악을 자사의 XG 포맷과 호환되는 미디 데이터로 전환했다.

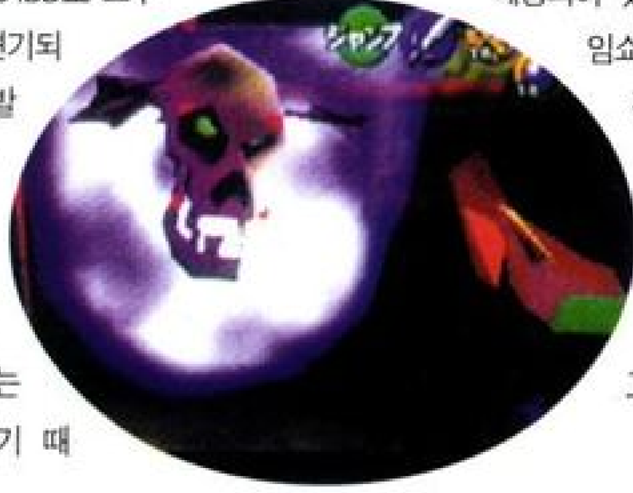


플스용 FF7보다 사운드가 좋아지는 PC용 FF7

「젤다의 전설」 가을로 발매 연기

닌텐도64의 최대 기대작으로 꼽히고 있는 「젤다의 전설」의 발매가 가을로 연기되었다. 이번에 발매 연기가 발표된 것은 「젤다의 전설」뿐만이 아니라 비슷한 시기에 발매될 예정이었던 「반조와 카즈이의 대모험」과 64DD도 모두 올 가을로 발매연기되었다. 64DD의 발매에 대해서는 N64본체의 보급(600만대 정도)이 어느정도 이루어져야 한다는 것을 전제로 하기 때문에 올 여름의 「포켓몬 스타디움」과 올 가을의 「젤다의 전설」 등과 같은 주옥같은 소프트로 본체를 충분히 보급한 후에 발매하기 위해 연기된 것으로 추측된다.

한편 닌텐도는 현재 10월 9일~11일로 예정되어 있는 가을의 동경 게임쇼 참가를 적극적으로 검토중이며 게임쇼에 오는 모든 게임팬들에게 「젤다의 전설」을 플레이할 수 있도록 계획하고 있다고 발표했다.



때로는 게임기도 청소를 하자!

일본 아크라스에서는 게임기 전용 CD 렌즈 크리너 「청소의 달인」이 개발되어 1,980엔에 발매중이다. 이 청소의 달인은 정전기 소거 브러시가 사용되고 소리 끊어짐, 재생불능 등의 원인이 되는 먼지를 확실하게 청소할 수 있도록 설계되어 있다.

사용방법은 게임기 하드에 연결시켜서 플레이 버튼을 누르면 된다. 그 다음은 음성으로 조작이 가능하다.



청소의 달인은 게임기 뿐만이 아니라 CD라디오 카셋트, 각 CD, 컴팩터블 플레이어에도 대응이 가능하다

게임 유통을 위한 신 단체 활동 개시

일본 비디오 게임 유통 관련 4사(社)가 「TV게임 전문점협회」(ACEC)를 설립했다. 이번에 ACEC가 설립된 배경에는 기존의 SCEI와 세가는 특약점 방식에 의한 직접판매를 강화하는 한편 CESA는 중고 소프트의 판매금지를 구축하는 등 게임 유통에 관한 여러 가지 문제점이 제기되고 있는 실정에서 유통업자들의 권리를 회복하기 위한 것으로 보인다.

따라서 이번에 발족한 ACES는 게임 전문점의 경영안정과 지위향상 그리고 업계의 발전을 목표로 게임 유통정보의 공통 데이터베이스 구축과 공동 연구, 메이커와의 교섭 등을 주요 업무로 삼을 예정이다.



반다이, 신 하드웨어 개발

지난 4월 7일자 일본 경제신문에 의하면 '반다이가 휴대 게임기를 시장에 내놓았다.'는 발표가 있었다. 물론 아직 반다이로부터 공식적인 발표는 없지만 현재까지 알려진 바로는 먼저 이 휴대 게임기는 흑백 액정 화면으로, 크기는 주머니에 들어갈 정도인 것으로 알려졌다.

한편 이 게임기의 표현능력은 게임보이의 몇배에 달하며 통신기능도 탑재되어 있고 게임화면을 스크롤하면서 즐길 수도 있다고 한다. 전원은 충전식 전지를 사용하며, AA사이즈의 전지로는 10시간 연속 가동이 가능하다. 본체가격은 게임보이보다 저렴한 4,000엔 정도이며 발매일은 98년 가을 예정이다.

하지만 현재로서는 하드에 관한 이야기만 있을 뿐, 소프트 웨어에 관한 구체적인 정보는 아직 밝혀진 바 없다. 그리나 반다이 측은 이미 소프트 개발에 착수했으며 아마도 타마고치와 울트라 맨과 같은 인기 캐릭터를 사용한 소프트를 우선적으로 개발할 예정이라고 한다.

건담 탄생 20주년! 빅 프로젝트 연속 기획중!!

내년이 되면 「건담」은 탄생 20주년 맞이한다.

일본에서는 건담의 20살 생일을 기념하여 올해부터 내년에 걸쳐서 건담 관련 이벤트가 풍성하게 개최될 예정이다. 먼저 지난 4월 23일 부터 5월 19일까지 신쥬쿠에 있는 키노쿠니야 서점(南口店)에서는 건담을 모티브로 한 모든 게임을 만나 볼 수 있으며 건담의 역대 포스터도 동시에 전시된다. 그리고 「올 건담 인기 콘테스트」라는 제목으로 600기체의 역대 건담 캐릭터로 부터 가장 인기 있는 건담을 팬들의 투표에 의해 선출하는 콘테스트가 6월 30일까지 계속 행해진다.

이외에도 LD 「기동전사 건담 메모리얼 박스 파트1」이 오는 8월 1일, 반다이 비주얼로부터 발매될 예정이며 마지막으로 올 여름 일본의 마쯔시타계 극장에서는 「신기동전기 건담 W ENDLESS WALTZ/특별편」과 「기동전사 건담/제08MS소대 미라즈 · 리포트 」가 동시 상영될 예정이다.



GB를 이용한 어군 탐지기 개발

반다이는 GB에 연결할 수 있는 어군 탐지기라는 독특한 아이템을 발매한다고 발표했다. 이번에 발표된 GB용 어군탐지기 아이템 "포켓소너(가칭)"는 케이블을 이용해 GB에 연결할 수 있는 "낚시찌"와 그 안에 설치되어 있는 초음파 센서를 수면에 띄우게 되면 수중의 지형과 물고기가 있는지 없는지를 알 수 있게 되는 시스템으로 이루어져 있다고 한다. 또한 낚은 고기의 종류를 알 수 있는 어사전과 미니 게임도 내장되어 있어 낚시군들을 더욱 즐겁게 해 줄 전망이다. 예정 소비자 가격은 14,800엔이고 7월에 발매될 예정이다.



케이블 앞의 마이크처럼 보이는 부분이 "낚시찌"다

아스키, N64용 신 콘트롤러 개발

아스키에서 N64의 레이스 게임 전용 콘트롤러 「하이퍼 스티어링64」가 지난 4월 28일 발매되었다. 「하이퍼 스티어링64」의 특징은 핸들의 회전각도를 읽어들이는 아날로그 방식으로 이루어져 3D스틱과는 또다른 독특한 조작감이 신선함을 가져다 줄 수 있도록 설계되었다는 점이다. 따라서 처음에는 조작이 힘들지만 익숙하게 되면 멋진 게임을 즐길 수 있게 된다.

물론 기존의 진동팩에도 대응이 가능하며 발매 가격은 6,500엔이다.



디자인이 꽤 특이하고 멋지다

'제 2회 에닉스 게임 콘테스트' 수상작 결정

에닉스가 새로운 게임 크리에이터의 발굴을 위해 전세계(47개국 참가)로부터 참가자를 모집해 개최한 「에닉스 게임 소프트웨어 콘테스트」의 2번째의 수상작품이 결정되었다. 그랑프리는 퍼즐 게임 「MOBL」(러시아)이 차지해 테트리스 이후 별다른 작품을 선 보이지 못하던 러시아의 저력을 다시금 유감없이 발휘했다.



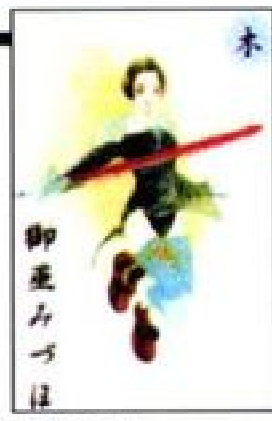
그랑프리「MOBL」

한편 이번 콘테스트에서는 그랑프리를 차지한 「MOBL」을 비롯해 선출된 수상자에게 총액 5,200만엔의 상금이 증정되어 이번 콘테스트의 규모를 실감케했다.

「소우카이기」 예약 캠페인 전개!

스퀘어에서 5월 28일 발매되는 PS용 어드벤처 게임 「소우카이기」가 PS 유저들로 부터 기대를 한몸에 받고 있다. 현재 스퀘어에서는 이 게임을 예약하는 사람에게는 3장 셋트의 특제 트레이딩 카드를 주는 예약 캠페인을 실시중이기 때문이다.

이 카드는 스메라기 나쯔키씨가 그린 동양적인 분위기가 풍기는 캐릭터 일러스트가 레이 아웃되어 있는 것이다. 단, 게임샵에서 구입한 카드와 데지큐브 제휴 편의점에서 제공되는 카드의 일러스트가 다르기 때문에 잘 살펴보아야 한다.



편의점 버전



게임샵 버전

스퀘어, 일렉트로닉 아츠와 합작회사 설립

스퀘어는 지난 4월 27일 미국 일렉트로닉 아츠(이하 EA)와 새로운 합작 회사를 설립하는 것에 합의했다고 발표했다. 스퀘어와 EA의 이번 합작은 미일 양국의 거대한 시장에서 사업을 확장하기 위한 것이다. 이번 합작에 대해서 일본 EA에서는 일본 스퀘어가 미국에서의 사업을 모색하고 있던 중, 미국 EA와 합의에 도달하여 미국에 "Square Electronic Arts L.L.C"를 설립하고, 일본에는 "일렉트로닉 아츠·스퀘어 주식회사를 설립하기로 했다고 밝혔다. 일렉트로닉 아츠·스퀘어 주식회사는 미국 EA가 개발한 비디오 게임기용과 PC용 게임을 일본어로 로컬라이징하여 판매하며, 이외에도 개발 부문을 설치하여 오리지널 게임 소프트의 개발과 판매도 계획하고 있다.

한편, Square Electronic Arts L.L.C는 스퀘어가 개발한 게임 소프트의 독점 판매권을 소유하여 98년 중에 스퀘어의「패러사이트 이브」,「제노기어스」 등의 게임을 미국 내에서 판매할 예정이다. 이번 스퀘어와 EA의 합작회사 설립은 앞으로 다른 게임 업체들에게 큰 파장을 끼칠 것으로 예상된다.

SQUARE

「버스트 어 무브2」, 섹시한 요소 추가

「버스트 어 무브2」에서는 격투 게임 「데드 오어 얼라이브」처럼 여자 캐릭터의 섹시한 모습을 볼 수 있을 지도 모른다. 「버스트 어 무브2」는 현재 공식적으로 발표되지는 않았지만 이미 개발에 들어간 것으로 알려져 있으며 프로듀서인 와타나베씨의 발표에 따르면 현재로서는 자세한 내용을 밝힐 수는 없지만, 전작보다 많은 캐릭터가 등장하며 남자 유저들을 위해서 여자 캐릭터의 가슴이 흔들리게 하는 것을 고려 중이라고 한다. 한편 「버스트 어 무브2」는 현재 약 10% 정도 개발이 진행중인 것으로 알려졌다.

캡콤,「바이오 하자드3」 개발 착수

캡콤이 호러 어드벤처 게임 「바이오 하자드3」의 개발에 착수한 것으로 보여진다. 이같은 사실은 캡콤이 일본의 게임지인「주간 패미통」에 「바이오 하자드 넥스트 프로젝트」의 스탭을 모집한다는 광고를 냄으로써 밝혀진 사실이다. 이 광고는 '세계를 또 다시 공포로 몰아 넣었던 바이오 하자드 2가 나온지 3개월…. 이 바이오 하자드를 다시 진화시키려는 바이오 하자드 넥스트 프로젝트가 시동. 그리고 스탭을 모집한다'는 내용으로 이루어져 있다.

또 하나의 근거로 들 수 있는 것은 캡콤이 주최한 「바이오 하자드2」 300만개 판매 기념 친선 파티이다. 캡콤은 지난 4월 17일 동경의 뉴오타니 호텔에서 「바이오 하자드2」의 300만개 판매 돌파를 기념하는 친선 파티를 개최하였다. 이 친선 파티는 일본 게임업계 관계자를 비롯한 각 언론사, 초대객 등 약 500명이나 되는 사람들이 참석할 정도로 성황을 이루었다. 이 파티에서 캡콤 사장은 인사말을 통해'바이오 하자드2」가 일본에서 200만개, 북미에서 100만개 이상이 판매되었으며 곧 발매하게 될 유럽 지역에서도 바이오 하자드2가 많이 판매되기를 기대한다고 말했으며 덧붙여서 3탄이 발매된다면 「바이오 하자드」 시리즈는 1000만개 이상 될 것이라는 말을 남겨 어쩌면 이미 「바이오 하자드 3」의 제작에 착수했음을 암시했다. 이어서 내빈으로 초대된 세가 사장은 인사말을 통해 '바이오 하자드 300만개 판매를 진심으로 축하드리며 세가로서는 정말 부러울 따름'이라고 말했다.

또한 그는 아무쪼록 다음 후속작은 세가의 플랫폼으로 부탁드립니다는 말을 남겼다. 그러자 SCEI의 사장 역시 「바이오 하자드」는 SCE로서도 아주 귀중한 타이틀이며 앞으로도 잘 부탁드린다는 말로써 이를 되받아쳤다. 결국 두 회사 대표의 인사말로 인해서 파티장은 웃음 바다가 되었지만 그 이면에는 바이오 하자드3를 차지하기 위한 두 회사간의 보이지 않는 알력이 존재하고 있다는 것을 은연 중에 보여주고 있는 것이다.



캡콤이 주최한 「바이오 하자드2」 300만개 판매 기념 파티

챔프 알림방

영화 머큐리 (MERCURY RISING)

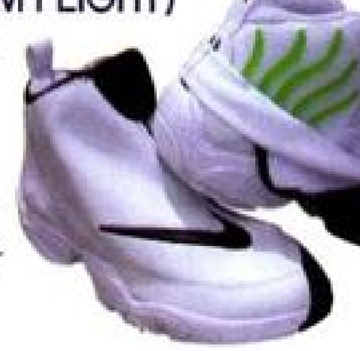


「머큐리」는 해롤드 베커가 감독하고 액션 스타인 브루스 윌리스와 알렉 볼드윈이 공동 주연하는 작품이다. 이 작품은 외형적으로는 액션과 서스펜스 그리고 음모가 가득하지만 내형적으로는 휴먼드라마로 동료로부터 소외받고 있는 FBI 특수요원과 그가 돌봐야하는 자폐증 소년 사이의 사랑을 그린 작이다. 하지만 사랑보다 중요한 점은 그들이 공통적으로 느끼는 '소외'라는 것이었다. '소외'라는 공통점은 그들을 더욱더 강한 유대관계로 이끌어 주고 세상을 배우게 되며 서로에게 의지를 하게 되고 개인의 승부욕과 출세욕에 가득찬 정보부 니콜라스 커드로우(알렉 볼드윈)는 9살난 꼬마 사이먼(미코 휴스)에게 미국 최고 일급비밀이 누설되었다는 치욕감과 그의 경력에 금이 가는 실수를 만회라고자 아트(브루스 윌리스)와 사이먼(미코 휴스)을 찾아나서게 되는데.....

●개봉일: 5월 초순 / 연소자 관람가

용품 나이키 운동화

에어 줌 플라이트(AIR ZOOM FLIGHT)



학생들 사이에 한창 붐을 일으키고 있는 에어 줌 플라이트는 하나의 신발위에 가피를 타이트하게 한겹 더 입힌 이중 운동화이다. 또한 지짐대가 있어 뒤틀림이 전혀 없고 발에 무리가 가지 않도록 보호해 주며 무엇보다 다른 상품에 비해 너무나 가볍다. 색상은 흰색 한가지로 깔끔하며 가격은 119,000원에 판매되고 있다.

에어 페니III(AIR PENNYIII)

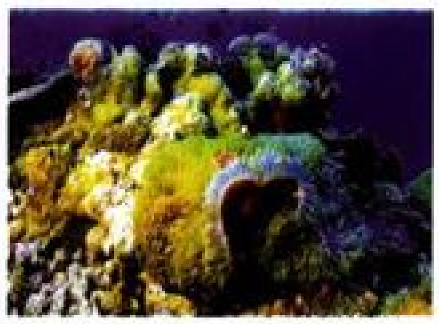


에어 줌 플라이트와 팽팽하게 맞서고 있는 에어 페니Ⅲ. 이것의 뒤축에는 맥스 에어가 들어가고 전 창에 줌 에어가 깔려 있어 쿠션력이 뛰어나다. 또한 스피드와 쿠션력을 겸비해 빠른 운동을 할때 뛰어난 효과를 얻을 수 있다. 그리고 파란부분이 지짐대로 이 역시 뒤틀림을 방지해 발을 보호해 준다. 색상은 흰색 한가지이고 가격은 125,000원이다.

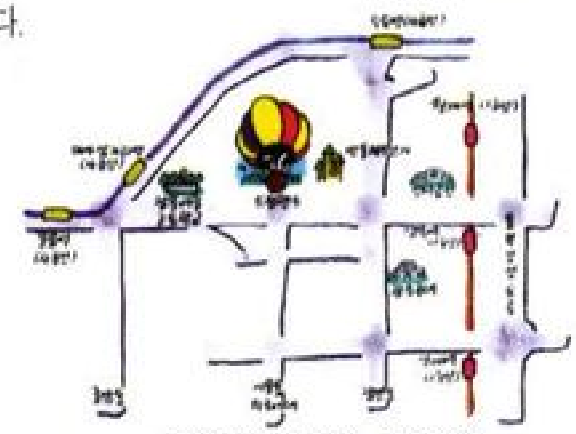
이벤트 '98 살아있는 해양생물전



드림랜드 특별전시장에서는 지금 「'98 살아있는 해양생물전」으로 큰 관심을 불러일으키고 있다. "바다 사랑~, 자연사랑~, 인간사랑~"이란 케치플레이즈를 가지고 MBC 문화방송, 드림랜드가 공동주최하고 자연과 사람들이 주관하여 오는 4월 9일부터 6월 21일까지 개최되는 이 행사는 생명에 대한 사랑을 통한 현대인의 정서함양의 계기를 제공해줄 소중한 행사로 기대된다. 전시장 구성은 해양생물들을 어린이들이 직접 만져보고 촉감과 감촉을 느껴볼 수 있도록 꾸며진 체험관을 비롯, 생공존관, 먹이 피라미드관, 전자현미경을 통해 원생동물을 직접 관찰할 수 있도록 꾸며진 관찰관, 그리고 국제관과 해외관으로 총 600여종 5천마리의 해양생물들이 전시된다. 특히 이번 행사에 전시되는 많은 전시물은 멸종위기에 처한 야생동·식물의 국제거래에 관한 협약(CITES)에 의하여 국제적으로 상거래가 금지된 소중한 동물들이 한국에 처음 소개되며 세계의 희귀종들을 한 장소에서 볼 수 있다는 점에서 행사의 의의가 매우 높다할 수 있다.



대형 말미잘 속에 여러 마리의 아네모네피쉬가 살아가고 있는 모습



연락처:(02) 984-4322(代)

신상품 컴퓨터 키트



타마고치류의 '헬로마미'로 전국을 강타했던 「하은 엔터프라이즈」에서 이번에는 어린이들에게 폭발적인 인기를 누리고 있는 캐릭터 『미키와 푸』를 컴퓨터 용품으로 등장시켰다. 여기 등장하는 캐릭터는 모두 라이센스를 맺은 것으로 이 제품에는 디스켓 케이스, 마우스 패드, 벌크용 마우스와 디스켓 실(SEAL)이 들어있다. 모든 용품 하나하나에 이쁜 미키와 푸-의 일러스트가 그려져 있어 자칫 삭막해 질 수 있는 책상 분위기를 환하게 살릴 수 있는 컴퓨터 용품이 될 것이다. 제품은 2종류이고 가격은 35,000원이다.

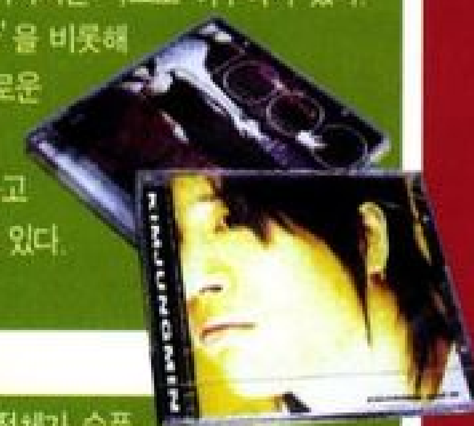
문의처: 하은 엔터프라이즈 (02) 701-4633

음반

쿨 4집

이번 앨범의 라인업은 총 15곡으로 앨범이 전체적으로 아기자기한 곡으로 이루어져 있다. 현재 각종 차트의 1~2위를 기록하고 있는 타이틀 곡 '애상'을 비롯해 슬로우 재즈풍으로 유리의 상큼한 목소리와 재훈의 감미로운 목소리가 잘 조화된 '그대 그리워지는 이밤에', '지난 슬픔을 버리고' 등의 재즈, 발라드 풍의 곡이 앨범을 감싸고 '한장의 추억'과 김성수의 북한 랩이 앨범에 맛을 더해주고 있다.

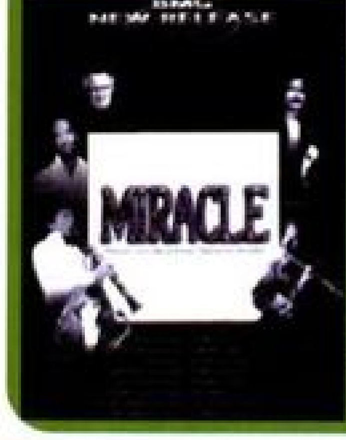
CD: 11,000원 / TAPE: 4,500원



김정민 4집 JUMP 98

이번 4집도 2, 3집처럼 락 발라드를 추구하고 있다. 앨범 전체가 슬픔과 감동, 그리고 재미를 적절히 섞어 놓은 듯한 느낌을 준다. 타이틀 곡인 '비(悲)'는 약간 부드러운 듯한 샤우트 창법을 구사하여 전과는 다른 모습을 보여준다. 이외에도 '체인지'의 조장혁씨와 고성진씨의 곡이 3곡씩 수록되어 있으며 김정민의 자작곡도 들어가 있어 이번 4집은 김정민에게는 의미가 큰 앨범이기도 하다. CD: 11,000원 / TAPE: 4,500원

MIRACLE



BMG의 기념음반이 나왔다. 소프라노 섹스폰의 거장 '케니 G'를 비롯해 피아니스트 '조지 윈스턴', 하모니카의 거장 '리 오스카' 등 총 15명의 아티스트들이 이 앨범에 참가했다. 이 앨범에는 그동안 국내 팬들에게 인기가 많았던 'GOING HOME', 'BEFORE THE RAIN', 'EUROPA' 등의 주옥같은 곡들이 실렸다. 따뜻한 봄 햇살아래서 감미로운 발라드 한곡 듣고 있는 것은 어떨지? CD: 12,000원 / TAPE: 4,500원

서적 특별절약판 컴퓨터 쉽게 배우기

●출판사: 영진 출판사 / 가격: 9,800원 / 문의처:794-9000



베스트셀러 '할 수 있다! 컴퓨터'를 펴낸 영진 출판사에서 IMF시대에 맞춰 컴퓨터 초보자를 위한 특별 절약판 「컴퓨터 쉽게 배우기」를 발간했다. 이 책은 독자들의 부담감을 최소화하고자 만들어진 컴퓨터 종합 입문서로, 윈도우 95 시대에 적합하도록 구성되어 있다. 특히 관심도가 가장 높은 PC통신과 인터넷을 중점적으로 설명하였고 빠른 이해를 돕기 위해 사용자들이 따라하기 쉬운 '화면위주'로 운용방법을 설명하고 있다. 또한 윈도 98에 관한 설명은 물론 다양한 기능에 초점을 맞추어 왕 초보자뿐만 아니라 전문가들에게도 보다 깊이 있는 지식을 안겨다 줄 것이다.

에니메 클럽 오픈 기념

선물 대잔치



캐릭터 상품하면 아직도 카피 제품이 나돌고 있는 국내에서도 오리지널 일본 캐릭터 상품들을 직접 만나 볼 수 있는 기회가 마련되었다. 이번에 강남역점에 1호점을 개설한 애니메 클럽이 바로 그 곳!!
애니메 클럽은 기존의 게임샵에서 조그만 부스를 마련해 부수적으로 게임 캐릭터 상품을 다루던 방식에서 탈피 퀄리티 높은 오리지널 캐릭터 상품만을 판매하는 전문 체인점이다. 현재 강남역점이 오픈중이며 앞으로 체인점을 계속 오픈해 나갈 예정이다.

퀴즈!

국내 최초 오리지널 게임 캐릭터 전문 체인점의 이름은 ○○○이다.

애니메 클럽 제공 상품 리스트



- 슈퍼 로봇대전 키홀더 6종 1세트 5명
- 동전을 넣으면 개성 넘치는 대사를 외치는 슈퍼 로봇대전 저금통 1개씩 3명



- 사쿠라대전 벽시계 1개씩 5명
- 사쿠라 대전 피규어 키홀더 6종 1세트 5명
- 패러사이트 이브 오리지널 브로마이트(MADE IN JAPAN) 1개씩 5명

응모 방법

이번호 게임챔프 애독자 엽서에 마련된 애니메 클럽 오픈 기념 '선물 대잔치' 코너에 정답을 응모하시면 됩니다. 발표는 다음호이며 당첨자 중 지방에 계신 분들은 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고, 서울 및 수도권에 거주하시는 분은 미리 전화로 확인하시고 내사하여 선물을 수령해 가시면 감사하겠습니다.



애니메 클럽

누구나 한번쯤은 애니메이션을 보면서 그곳에 등장하는 캐릭터에게 맘을 빼앗겨 본 경험이 있을 것이다. 그 캐릭터가 언제나 나와 함께 하길 바랄 것이다. 밤에는 그(녀)가 그려진 이불을 덮고 자고, 붉은 태양이 떠오르는 아침에 그(녀)의 목소리로 잠을 깨고, 그(녀)가 그려진 컵으로 우유를 마시고 하루를 시작하고 싶을 것이다. 능력(?)이 된다면 매일매일 캐릭터를 바꿔가며 하루하루를 즐길 수 있을 것이다. 이곳에 가면 맘에 드는 캐릭터를 집으로 데려갈 수 있다. 이제 매일 좋아하는 캐릭터를 볼 수 있다. 골라~골라~

애니메 클럽으로 출동!!

애니메 클럽에 들어서는 순간 구구리의 눈이 반짝반짝!!! 여기는 사쿠라가 저기는 시오리가…. 오옷! 구구리는 정신을 못차리고 감탄사를 연발하며 두리번 거리며 시간가는 줄 모르고 있다. 나의 님은 어디에 있을까? 앗! 저분은…? 꿈에도 그리던 사장님. 구구리는 정신을 차리고 애니메 클럽의 대표 조성우 사장님을 만나 뵙고 몇가지 질문과 답변을 얻었다.



어뮤즈먼트 콜렉션
대표 조성우

애니메 클럽에 대해 한마디 하신다면?

저희 애니메 클럽은 정상 수입품만을 받아들여 최대한 마진폭을 줄여 고객을 위해 서비스한다는 정신으로 문을 열게 되었습니다. 또한 게임유저 뿐만이 아니라 일반인 누구나가 원하는 것을 충분히 고르고 골라 살 수 있는 분위기를 만들기 위해 심혈을 기울이고 있습니다. 그리고 좀더 충족감과 편리함을 주기위해 회원제 도입도 기획중입니다.
애니메 클럽에는 없는게 없습니다. 캐릭터 상품은 1,000원 짜리 부터 구입이 가능하며 특별한 한정품 개별주문도 가능한 오직 고객을 왕으로 모시는 장입니다.

이 사업을 시작하게 된 동기가 있으시다면?

오래동안 게임기 영업을 했습니다. 그러나 아직 우리 게임 시장은 그다지 활기를 뛰지못하고 불안한 시세를 타고 있어 게임 사업을 접고 시대적 흐름에 따라 캐릭터 사업쪽으로 눈을 돌리게 된것입니다. 모든게 합법적으로 이루어지고 있는 애니메이션 사업은 아직은 체계가 완전히 잡히지 않았지만 초등학교에 입학한 기분으로 저나 업자 모두가 한걸음 한걸음 정상적으로 밟아 올라가고 있습니다.

현재 중점을 두고 있는 면은?

게임 소프트와 관련 캐릭터를 중점으로 정상 수입을 하고 있습니다. 제일 문제가 되는 가격면에서 최대한 마진폭을 줄여 다양한 상품을 부담감 없이 구입할 수 있게 가격면에 신경을 쓰고 있습니다. 그리고 항상 신상품을 들여 눈요기로도 보고 즐길 수 있게 오직 고객들만을 생각하며 모든면에서 최상의 서비스를 제공하고 싶습니다.

애니메 클럽의 유통경로는?

수입원은 토마토 클럽이고 총판매원은 어뮤즈멘트 콜렉선입니다. 그리고 현재 애니메 클럽은 강남역점이 오픈한 상태이고 여의도점, 반포점, 올림픽 상가점이 현재 기획중으로 추진하고 있습니다.

국내 캐릭터(한국 토종 캐릭터) 사업을 추진할 계획과 무단복제에 대해서?

현재로서는 수입 캐릭터만을 다루고 있습니다만 앞으로 계획이 없는 것은 아닙니다. 솔직히 우리나라는 모방투성이로 모든 수입캐릭터가 무단복제되어 시장에 돌고 있는게 현실입니다. 하지만 언제까지고 무단복제품만이 시장을 점유해 있을 수만은 없다고 생각합니다. 따라서 캐릭터 사업자나 관련 업종자들이 하루빨리 무단복제 세상에서 벗어나도록 함께 노력해야 된다고 봅니다. 수입에 대해 곱지 않은 시선을 보내는 분들도 많지만 다르게 생각해보면 수입은 수출을 위한 방편책이라고 봅니다. 무단복제는 세계가 지탄하고 있지만 수입은 적법화되어 들어오는 것이기 때문에 어쨌든 우리 시장이 살려면 무단복제는 금해야 된다고 보고 있습니다.

애니메이션 용품 수입시 방향은?

우선 저희들을 대작 게임에 촛점을 맞추어 용품을 들이는 편입니다. 그렇다고 무작정 수입이 가능한게 아니라 한국정서에 맞는 것을 선별해 대량이 아닌 매니어들을 위한 소량품만을 수입하고 있습니다.

앞으로의 계획은?

우선은 애니메이션의 기본적인 체계를 만들어가면서 추이를 두고 볼 예정입니다. 그리고는 관련 비즈니스를 키워 갈 계획입니다.
또한 게임 소프트 수입이 정식화 된다면 유저들의 욕구를 충족시켜주기 위한 소프트 수입도 계획중입니다. 현재 한국시장은 무단복제품으로 세계의 지탄을 받고 있고 무시당하고 있습니다. 그래서 하루빨리 게임시장도 자유화가 되기만을 바라고 있습니다. 자유화가 되는 그날 무단복제는 사라질테니까요.

지나가는 애니광들의 눈길을 확! 끌어당기는 애니메 클럽 매장





강남역 매장



감탄사를 연발하게 만드는 애니메 클럽에는 과연 어떤 보석들이...





미니족자
(사무라이 천초강림) 2,500원



짱구 색 4,500원



노엘라네쥬 마우스 패드 9,800원,
버철파이터 3 마우스 패드-5,500원



다양한 화일
(도키메키 메모리얼,
프린세스 퀘스트,
실황 파워풀,
마리의 아뜨리에)
1,000-4,200원



폭탄을 꼭 누르면 놀랍게도
캐릭터의 음성을 들을 수 있다

봄버맨 봉제인형 -14,500원



피카츄 램프-19,500원
포켓몬스터 저금통-4,800원

피카츄를 손에 올려놓는 순간 '피카츄'를
외치며 불이 깜박깜박 들어온다



어머나 깜찍!깜찍! 둥둥
떠다니는 것은 바로 캐릭터들

깜찍한 손목시계(포켓 몬스터)
11,000원



포켓몬스터와 피카츄 손수건
(3종류)-3,000원



슈퍼로봇 대전 음성 저금통
13,000원

동전이 투입되는 순간 놀랍게도
각 캐릭터의 음성이 나온다



도키메키 메모리얼 T셔츠
(각 캐릭터)-12,000원



다양한 열쇠고리
1,000-4,800원

머그컵(도키메키 메모리얼,철권3)
12,000원
도키메키 메모리얼 트윈 글라스
(금 · 은박) -15,500원





도키메키 메모리얼 캔박스
12,000원



도키메키 메모리얼 자명종 시계
11,500원



사쿠라 대전 벽시계
15,500원



캐릭터별 센티멘탈 그래피티
피규어 인형-9,500원



에반겔리온 밀러
10,000원



각종 퍼즐
13,000-45,000원



크리스탈 카드를 찾아서!!!

에반겔리온 피피카드-300원부터



다양한 트레이닝 카드
3,200-4,800원

(FRONT LINE) ESP



"마음의 비지니스"를 신조로 업계의 한층 더 나은 전개를 목표로 크리에이터를 지원

게임 · 크리에이터로의 기술, 자금, 정보 지원에 의한 뛰어난 게임 소프트의 공급을 목표로 하는 ESP(엔터테인먼트 · 소프트웨어 · 퍼블리싱). ESP의 사장인 미야지 요우이치씨가 ESP에 대해 가지고 있는 생각을 들어 보았다.

ESP

우수한 실적을 자랑하는 개발회사가 다수 참여하여 '96년에 설립.
게임 크리에이터를 기술, 자금, 정보의 각방면에서 지원.
양질의 소프트 제공을 목표로 하는 종합 프로듀서 업무를 전개.



회사개요

사장/ 이아지 요우이치
설립/ 1996년 1월
자본금/ 2억

업무내용/ 소프트웨어 작품의 제작에 관한 기획 개발, 멤버의 제품에 관한 일본국내에서의 소프트웨어 출판사무.



담당자가 바쁘게 움직이고 있다. 이곳은 신쥬쿠에 있는 사무실

'양질의 소프트 제작을 지원한다!' 이것이 바로 ESP입니다

작년말의 「그랜디아」를 비롯해 「건그리폰 Ⅱ」, 「바로크」등, 새턴을 풍부하게 장식했던 타이틀들. 이 소프트들을 발매하고 있는 곳은 「게임 아츠」와 「스팅」이지만 이 소프트들의 유통은 대부분이 ESP가 담당하고 있다해도 과언이 아니다. 그럼, 이 ESP는 과연 어떤 회사인가? ESP의 대표인 미야지 요우이치씨에게 이야기를 건네보았다.

어떤 의도에서 이 ESP란 회사를 설립하셨습니까?

크리에이터의 힘을 100% 발군할 수 있는 환경을 만들고 싶었습니다. 게임제작시에는 자금은 물론이거니와 인력문제 등, 여러가지가 있습니다. 자금상황이나 인력이나 작은 규모의 회사에서는 자신들만의 힘으로는 불가능합니다. 때문에 조금 듣기에 거북스런 말이긴 하지만 하청받는 것에 만족하고 있는 회사도 많습니다. 그래서 우리들은 자금을 포함해 여러모로 지원하고 가능한한 자사 브랜드로 개발 가능하도록 해주고 싶습니다. 결국 우리는 크리에이터가 게임제작에 몰두할 수 있도록 적당한 환경을 조성해주는 사람에 불과합니다 .

캐릭터를 사용한 게임에 대해서도 같습니다. 「슬레이어즈」와 「건담」의 경우, 판권의 문제가 있어 반드시 자사의 브랜드로 발매할 수 밖에 없습니다. 하지만 그것들을 제재로 한 게임을 만들고 싶어하는 사람이 있다면 제작할 수

있도록 최대한 도움을 주고 싶습니다. 그래서 우리들이 그러한 환경을 셋팅하는 것입니다.

ESP의 지원에 의해 자사 브랜드의 소프트를 발매할 수 있는 메이커가 앞으로 더욱더 늘어난다면 더할나위 없이 기쁠 것입니다.

미야지씨는 게임업계의 현상을 어떤식으로 생각하고 있습니까?

제가 가장 위기감을 느끼는 부분은 지금 게임 업계에는 다음 세대를 짊어지고 나갈만한 유능한 인재가 없다는 것입니다. 즉, 앞으로 재능을 키워나가기 위한 계획이 전혀 세워져 있지 않다는 것이 무엇보다 큰 문제라고 생각합니다.

사실, 예전에는 우수한 크리에이터가 다수 존재한다고 생각하고 있었습니다만 지금의 조직에서는 크리에이티비티를 발굴하기란 거의 불가능한 일입니다.

우수한 인재도 찬스를 부여받아야만이 비로소 뻗어나가는 법. 즉, 우리들은 그 찬스를 부여하고 있는 것 뿐입니다.

유능한 크리에이터를 돕는것과 업계의 진흥과는 밀접한 관계가 있다고 봅니다

미야지 요우이치씨



프로필

1985년

동생 타케시씨와 함께 (주)게임 아츠를 설립.

엔터테인먼트 · 소프트웨어 · 퍼블리싱대표

「만일 10명의 유능한 신인에게 찬스를 주어 그 중에서 3명만을 뽑아 키운다고 가정해 보았습니다 단순하게 계산해 본 경우라면 틀림없이 결과는 실패일 것입니다. 하지만 혼자서라도 많은 크리에이터에게 원조를 보낸다면 정말 재미있는 게임이 태어날 것이라고 보기때문에 업계의 발전을 위해서도 유저를 위해서도 멋진 일이 아닐까라고 생각합니다.

단순히 비즈니스라고 생각해서는 안되며, 어디까지나 중요한 것은 게임 업계가 발전하는 것! 우리들은 정말로 게임을 사랑하고 있습니다.」

게임 제작은 "마음의 비지니스", 플레이어에게 충족감을 제공하고 싶습니다

게임 아츠 사장으로서 게임제작을 계속하는 한편, ESP에서는 크리에이터들을 받들어 모시면서 끈질기게 게임 업계의 한층 더 나은 발전을 목표로 하고 있는 미야지씨.

과연 게임의 "무엇"이 미야지씨의 마음을 확 사로잡은 것일까?

「왜 제가 게임을 제작하고 크리에이터의 백업에 구애를 받고 있는지를 말한다면 제작한 게임이 사람들에게 인정을 받는 순간 그보다 행복하고 즐거운 일은 없다고 생각하기 때문입니다.

게임제작은 무엇보다 시간이 많이 걸리는데 어떤 경우에는 한 작품에 5년정도의 시간이 투자될 때도 있습니다. 그런데도 결국 마지막은 수라장이 되죠(웃음). 하지만 게임이 완성되어 발매가 되면 앙케이트 엽서와 인터넷을 통해 유저로 부터 평가를 받습니다. 평가를 받을 때의 기분이란? 다른 일에서는 전혀 맛볼 수 없는 색다른 묘미가 있습니다. 유저들로부터 "멋진 게임을 즐길 수 있도록 해주셔서 감사합니다.", "앞으로도 좋은 작품 기대하겠습니다."라는 말을 들었을 때의 기분은 어떠한 것에도 비유할 수 없습니다. 이맛을 한번 맛본 사람이라면 그 맛을 잊을 수가 없어 계속 빠져들게 되죠. 하지만 이러한 느낌을 맛볼 수 있다는 것은 자신들의 브랜드와 이름이 표로 나타나게 된다는 것을 의미합니다. 앙케이트 엽서에서는 메이커만으로 그쳐버리기 때문에 하청으로 개발을 행하고 있는 한 아무 소용이 없습니다. 그러니 제작자에게 직접 반응이 되돌아 오지 않는다면 그건 쓸모가 없습니다. ESP의 의의도 거기에 있다고 생각합니다. 크리에이터를 백업하게 해 자신들의 소프트를 만들도록 합니다. 그렇게 해서 탄생한 소프트를 유저들이 플레이를 해서 감동을 받는다? 그리고 그 즐거움이 개발자에게 직접 전해지게 되면 개발자 역시 하늘을 날 듯이 기뻐할 것입니다. 그때 유저와 제작자의 사이에 느껴지는 뭔가가 바로 일체감, 충족감이 아니겠습니까?

저는 엔터테인먼트 산업의 일을 "마음의 비즈니스"라고 부르고 있습니다만, 많은 사람들에게 플러스 작용이 된다면 마음의 비즈니스로서, 게임제작은 큰 산업이 되지 않을까라고 생각하고 있습니다.」

모든 크리에이터와 작품에 빠져든 모든 유저들에게 기쁨을 주고 싶다. 그것이 ESP, 그리고 미야지씨의 바램인 것이다.



「그랜디아」는 많은 유저에게 충족감을 주었다

다음세대를 담당할 소프트 하우스를 백업

ESP의 활동이 가장 이상적이 형으로 나타나고 있는 곳이 어니언에그다. 같은 계열사의 대표를 맡고 있는 이시주카 아키라씨가 ESP의 원조를 받아 설립. 처녀작인 「슬레이어즈 로얄」이 20만개를 넘어 돌파. 대히트를 쳤다. 현재는「슬레이어즈」의 속편을 단단한 각오로 제작중. 과연 앞으로 어떤 작품이 나올지 기대된다.



이시주카 아키라씨
(주) 어니언에그의 대표 이사

SATURN

슬레이어즈 로얄 2(가칭)

크레이터 데이터 | 원작 ● 가미사카 하지메 | 개발 ● 어니언에그

원작자, 가미사카 하지메가 스스로 스토리를 감수한 「로얄」시리즈 제 2탄. 전작에서 화제가 되었던 TV판과 영화판의 캐릭터에 의한 공연을 다시 실현시켜 「슬레이어즈」의 새로운 세계를 그려내고 있다. 지형의 고저차에 따른 전투신도 주목.

DATA
장르: RPG
발매원: 각천서점 · ESP
발매일: 올해내예정
가격: 미정



이번에도 완전 오리지널 스토리가 전개!

유저측으로부터 "ESP의 것이라면 반드시 소프트를 구입한다."
라는 소리를 들을 수 있는 회사가 되고 싶습니다



PS용 소프트 판매까지 시작하게 되는 등, 앞으로 한층 더 나은 활약이 기대되는 ESP. 마지막으로 앞으로의 ESP에 대해 이야기를 들어 보았다.

「설립한지 2년 남짓 지나 이제는 ESP도 어느정도 세상에 알려지게 되었습니다만 그렇다고 ESP 브랜드의 확립을 제 일로 생각하고 있지는 않습니다. 우리들은 어디까지나 시중을 드는 사람에 불과합니다. 개발되어지는 소프트는 어디까지나 "스팅"의 「바로크」이고 "게임 아츠"의 「건그리폰」입니다. 단, 작품에 ESP라는 이름이 붙여지기 때문에 많은 사람들이 "ESP라는 이 회사는 개성적인 작품을 내고 있기 때문에 아마 재미있을 거야"라고 여겨 소프트를 구입하게 된다면 저희쪽에서는 더더욱 자부심을 가지고 열심히 일을 추진하게 됩니다.」

ESP로 지탱되어지고 있는 다수의 개성적인 타이틀이 앞으로 우리들에게 어떠한 감동을 안겨다 줄지 대단한 기대를 걸고 있다.

기대의 ESP타이틀이 계속해서 등장!

이후, PS용 소프트까지 포함한 ESP의 개성적인 타이틀이 계속해서 등장. 그 몇가지를 살펴보자.

PS 루나 실버 스타 스토리

크레이터 데이터 CD ● 구보오카 토시유키

ESP타이틀이 드디어 PS로!

메가 CD에서 새턴까지, 세가의 하드에서 높은 인기를 자랑하고 있는 RPG 「루나」시리즈가 드디어 PS로 등장한다. 게임 스타일은 정통적인 2D · RPG. 또, OVA에도 뒤떨어지지 않는 동영상 몇장을 사용한 애니메이션 등, 시나리오를 재미있게 하기위해 철저히 노력하고 있다.



장르 :RPG
발매원 : 각천서점 · ESP
발매일 : 5월 28일
가격 : 6,800엔(세금별도)

SATURN 바로크

크레이터 데이터 P ● 산토우 타케시

수수께끼로 가득찬 세계를 모험

특이한 세계설정과 참신한 시스템인 화제의 3D · RPG. 「다이네빠」라고 불리어지는 화재에 의해 황폐화된 세계를 무대로 삼고, 기억을 잃어버린 한 남자가 죄의식에 이끌린 채, 나쁜여파(비뚤어짐), 계속해서 변화하는 탑속을 헤매고 있다.
플레이어의 행동에 따라 던전의 형태, 등장 아이템의 종류, 상대와의 관계가 점점 변화하게 되고 다양한 이야기가 점점 늘어나 멋진 시나리오로 구성되어져 간다.



「이형(異形)」이라고 불리어지는 몬스터도 아주 독창적이다



어두운 3D 공간에서 리얼타임 배틀이 전개

DATA
발매원 ● 스팅 · ESP
발매일 ● 5월 14일
가 격 ● 6,800엔 (세금 별도)
RPG

SATURN 그랜디아 디지털 뮤지엄

크레이터 데이터 감독 ● 미야지 타케시, 혼타니 토시아키

인기 RPG의 매력이 가득

「그랜디아」의 감동을 다시 한번 느낄 수 있게 하는 타이틀.
박물관에서는 미니 게임과 설정자료를 즐기거나, 또는 던전의 보물을 찾아 도전한다!



박물관을 방문하거나, 던전탐색에서 즐거움을 만끽할 수 있다

장르 :ETC
발매원 : 게임 아츠 · ESP
발매일 : 5월 28일 예정
가격 : 3,500엔

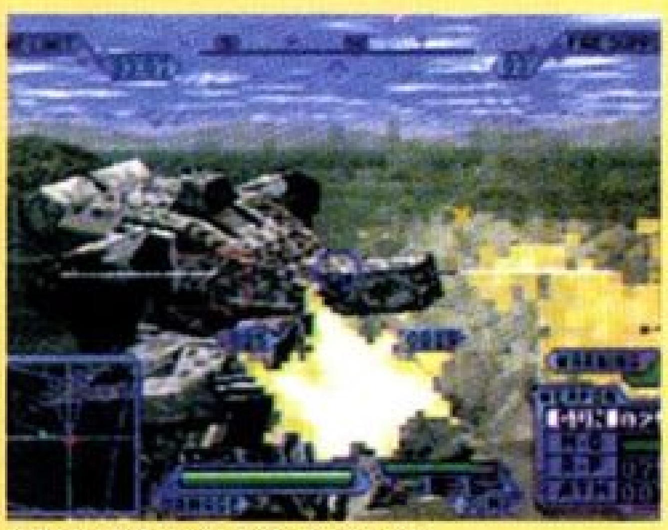
SATURN 건그리폰 Ⅱ

크레이터 데이터 P ● 미야지 타케시 CD, PG ● 하마다 켄이치

강철의 사자가 SS로 돌아왔다!

근미래를 무대로 한 딱딱한 세계관과 뼈대가 있는 게임성이 호평을 받았던 3D · STG의 속편. 세계관과 게임성을 계승하면서도 플레이어를 원호해 주고 요기의 존재와 무기선택이 가능해짐으로 해서 일단 전략의 폭이 넓어졌다. 또, 대전 케이블에 의한 통신플레이도 가능하다.

장르 : STG
발매원 : 게임 아츠 · ESP
발매일 : 4월 23일 예정
가격 : 6,800엔(세금별도)

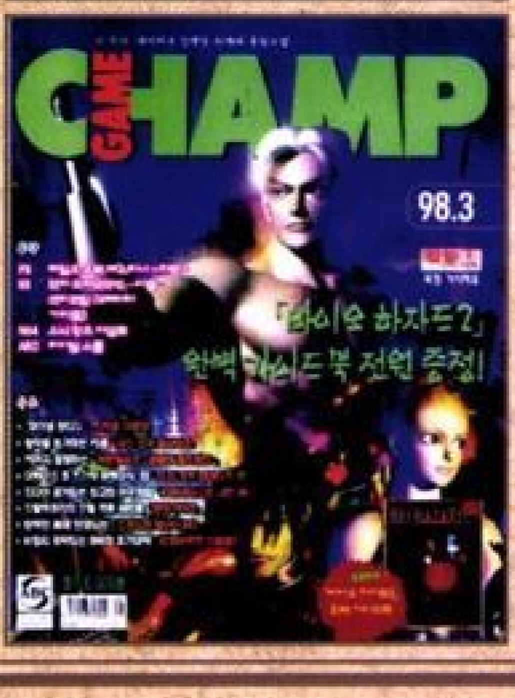


전작 이상으로 곤란한 미션이 기다리고 있다









전격왕 독점 기사 제휴 기념

전격왕 선물 발표

지난호 실시한 '전격왕' 퀴즈의 당첨자를 발표합니다. 당첨되지 못하신 애독자 여러분들에게는 죄송스러운 마음을 감출 수 없으며 비록 당첨되지 못하셨더라도 실망하시지 마시고 게임챔프에서는 앞으로도 이런 '선물 대잔치'를 계속 실시할 예정이오니 앞으로도 꾸준한 관심을 가져 주시기 바랍니다.

퀴즈정답!

이번에 게임챔프와 독점 기사 제휴를 맺은 일본 최고의 게임 월간지는 OOO이다.

정답: 전격왕

전격왕 제공 상품 리스트



전격 수건 1개씩 10명



전격 스포츠 타올 1개씩 10명

전격 수건 당첨자

전격 스포츠 타올 당첨자

당첨자 안내

우선 당첨되신 여러분에게 축하의 말을 전합니다. 아시다시피 당첨자 여러분들은 5월 30일 이전까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 확인된 당첨자 중 지방에 계신 분은 우편으로 발송해 드리겠습니다. 그리고 수도권에 사시는 분은 다소 불편하시더라도 본사까지 내방하시어 선물을 수령해 가시면 감사하겠습니다.

TOP GAME RANKING

4월은 지난 달 발매된 철권의 인기가 무르익는 달이었다고 볼 수 있겠다. 어딜 가든 철권 이야기 뿐이다. 그 아래로는 새턴의 인기작 슈퍼로봇대전이 자리하고 있으며 패러사이트 이브도 인기를 고수하고 있다. 한편 사쿠라대전은 전국을 꽃밭으로 수놓으며 5위에 랭크됐다. 그 아래 순위는 타이틀끼리 순위가 뒤바뀌며 쟁탈전을 벌이고 있으며 기대순위에 와서는 지난달과 비교해 큰 변화가 눈에 띄지 않는다.

■ 통계 기간 : 1998년 4월 1일 ~ 4월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 4월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 TOP 10

1 철권 3 (→)
PS
격투액션
남코
3월 26일



2 슈퍼로봇대전 F -완결편- (NEW)
SS
시뮬레이션
4월 23일



3 패러사이트 이브 (↓1)
PS
시네마틱 RPG
스퀘어
3월 29일



4 파이널 판타지 5 (↑6)
PS/RPG/스퀘어/3월 19일

5 사쿠라 대전 2 (NEW)
SS/어드벤처/세가/4월 4일

6 KOF '97 (↓2)
SS/격투액션/SNK /3월 26일

7 드래곤 포스 2 (NEW)
SS/시뮬레이션/세가/4월 2일

8 이브 더 로스트 원 (↓2)
SS/어드벤처/이마디오/3월 12일

9 클럭타워 -고스트 헤드- (↓1)
PS/어드벤처/휴먼소프트/3월 12일

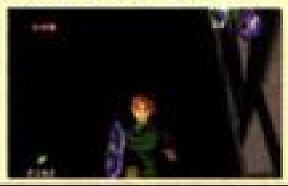
10 데드 오어 얼라이브 (↓3)
PS/격투액션/테크모/3월 12일

기대 소프트 TOP 10

1 드래곤 퀘스트 7 (↑1)
PS
RPG
에닉스


사진은 DQ3임

2 젤다의 전설 -시간의 오카리나- (↓1)
N64
RPG
닌텐도



3 메탈기어 솔리드 (→)
PS
액션 어드벤처
코나미



4 스타오션 -세컨드 스토리- (→)
PS/RPG/에닉스

5 쌍계의 (↑1)
PS/액션 어드벤처/스퀘어

6 브레이브 펜서 -무사시전- (↑4)
PS/액션 RPG/스퀘어

7 악마성 드라큘라 -월화의 야상곡- (NEW)
SS/액션/코나미

8 포켓몬 스타디움 (→)
N64/대전&컬렉즈/닌텐도

9 파이널 판타지 8 (→)
PS/RPG/스퀘어

10 사립 저스티스 학원 (NEW)
PS/격투액션/캡콤

FREE RANKING

(천리안, 하이텔, 나우누리 집계)

철권 캐릭터 인기 베스트 5

오락실에서 게임을 모르는 유치원생까지 격분시키고 있는(?) 철권. PS로의 이식은 게임의 저변화를 성공시킨 느낌이다. 그러면 이들 유저들이 좋아하는 캐릭터는 어떤 캐릭터일까? 누구나 주 캐릭터가 있기 마련이다. 챔프에서는 통신 BBS(비디오 게임기 중심) 조사를 토대로 철권 캐릭터의 인기순위를 조사해 보았다.

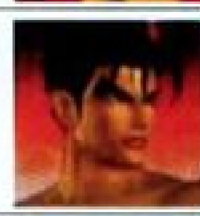
1 킹 (KING) 14%



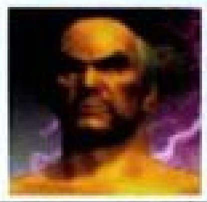
2 폴 피닉스 (PAUL PHOENIX) 12%



3 카자마 진 (KAZAMA JIN) 12%



4 미시마 헤이하치 (MISHIMA HEIHACHI) 10%



5 니나 윌리암스 (NINA WILLIAMS) 9%



6 화랑(HWOARANG) 7%

7 레이우룽(LEI WULONG) 7%

8 링 샤오유(LING XIAOYU) 7%

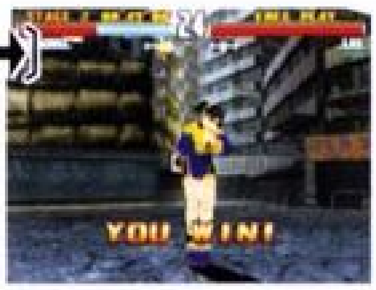
9 브라이언 퓨리(BRYAN FURY) 6%

10 요시미츠(吉光) 5%

11 기타 11%

플레이스테이션 TOP 5

1 철권 3 (→)
PS
격투액션
남코
3월 26일



2 패러사이트 이브 (→)
PS
시네마틱 RPG
스퀘어
3월 29일



3 파이널 판타지 5 (NEW)
PS/RPG/스퀘어/3월 19일

4 클럭타워 -고스트 헤드- (NEW)
PS/어드벤처/휴먼소프트/3월 12일

5 데드 오어 얼라이브 (→)
PS/격투액션/테크모/3월 12일

새턴 TOP 5

1 슈퍼로봇대전 F -완결편- (NEW)
SS
시뮬레이션
4월 23일



2 사쿠라 대전 2 (NEW)
SS
어드벤처
세가
4월 4일



3 KOF '97 (↓2)
SS/격투액션/SNK/3월 26일

4 드래곤 포스 2 (NEW)
SS/시뮬레이션/세가/4월 2일

5 이브 더 로스트 원 (↓3)
SS/어드벤처/이마디오/3월 12일

닌텐도64 TOP 5

1 실황 월드사커 3 (→)
스포츠
코나미
97년 9월 18일



2 요시 스토리 (↑1)
액션
닌텐도
97년 12월 12일



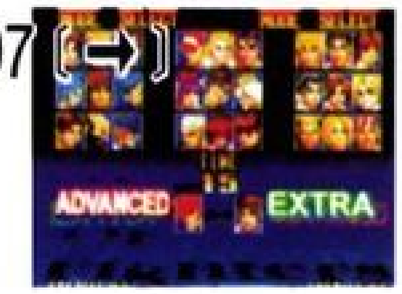
3 1080 스노우보딩 (↓1)
스포츠/닌텐도/2월 28일

4 디디콩 레이싱 (↑1)
레이싱/닌텐도/97년 11월 21일

5 스노보 키즈 (↓1)
스포츠/아틀라스/97년 12월 12일

ARCADE 아케이드 TOP 5

1 KOF '97 (→)
격투액션
SNK



2 철권 3 (→)
격투액션
남코



3 메탈 슬러그 2 (↑2)
액션/SNK

4 라이벌 스쿨 (→)
격투액션/캡콤

5 버추어 파이터 3 tb (↓2)
격투액션/세가

애독자 텔레마시

역시 재미있는 기사거리도 대작게임을 좇아가는 추세인 모양이다. FF 시리즈와 함께 게임계의 쌍두마차를 이루고 있는 DQ 시리즈에 관한 내용이 가장 재미있었던 것으로 집계되었으며 국내에서는 최초로 공략되었던 패러사이트 이브가 많은 인기를 얻고 있다.

6월호에 가장 원하는 공략으로는 안타깝지만 발매가 미루어진 「쌍계의」가 1위를 차지했다. 2위는 슬레이어즈 로열로 이미 새턴용으로 공략이 나간 바 있어 이번 공략대상에서 제외됐다. 또한 높은 순위의 것도 발매가 되지 않은 타이틀이 많았다. 독자 여러분의 양해를 바란다.

5월호에서 가장 재미있었던 기사



가장 공략을 원하는 게임



게임랭킹

캐러밴 사업하라, 딸들 키우라, 정말 바쁘다. 바빠!

메리멘트 캐링 캐러밴(가칭)



■제작사: 이마디오
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 98년 여름 예정
■발매가: 5,800엔

「메리멘트 캐링 캐러밴」은 교역과 육성이라는 두 가지의 요소를 동시에 즐길 수 있는 새로운 형태의 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 홀아비 디켄즈가 되어 캐러밴을 운영해 나가면서 그와 동시에 4명의 딸을 훌륭하게 키워나가야 한다.

교역을 하면서 4명의 딸을 육성해야 하는 시뮬 게임

이 게임은 발견된 지 80년밖에 안 된 식민지 별 "혹성 그랜트"를 무대로 펼쳐지는 포토 일가의 이야기로 주인공은 부인 에리스를 잃고 홀아비가 된 교역상인 디켄즈 포트이다. 플레이어는 디켄즈가 되어 교역을 통해 돈을 벌면서 4명의 딸들을 키워나가야만 한다.



이 딸들을 다 먹여 살리려면 돈을 많이 벌어야 한다

딸과 캐러밴이라는 두 마리의 토끼를 잡는 것이 목적

이 게임의 목적은 자신의 캐러밴을 번영시키는 것과 딸들이 행복한 인생을 살아가도록 하는 두 가지이다. 그러나, 캐러밴의 번영을 우선으로 하면 대화가 없는 가정이 되어 버리고, 그 반대로 딸들의 행복을 중시하면 캐러밴의 운영이 잘 이루어지지 않게 되므로 플레이어의 신중한 판단이 요구된다.

딸들과의 대화가 중요

딸들은 기본적으로 제멋대로 자라지만, 딸의 행동에 대해서 대화를 가지면 플레이어가 원하는 방향으로 딸을 성장시킬 수 있다. 이 대화가 성공하면 딸들은 훌륭히 성장하여 확실히 자립하게 된다. 하지만, 도시 생활에는 유혹이 많기 때문에 "매력"의 패러미터가 너무 높아지면 몰래 애인을 만드는 경우도 발생한다.



아버지로서 딸들과 대화를 자주 가지지 않으면 안된다



캐러밴들이 이동하다가 도적 떼들과 만나면 전투를 벌여야 한다



등장 캐릭터

디켄즈 포트
이 게임의 주인공. 캐러밴의 운영자로 부인과 사별한 채 4명의 딸을 홀로 키워오고 있다

장녀 크레아
긴 머리가 잘 어울리는 조용하고 지적인 여성. 경리, 정보처리 능력이 뛰어나서 디켄즈의 비서 역할을 맡고 있으며 죽은 어머니를 대신해서 동생들을 돌보는데 노력하고 있다

차녀 자네트
짧은 머리가 잘 어울리는 활발한 성격의 소녀. 뛰어난 운동 신경과 전투 능력을 가져서 전투시에는 최전선까지 나가 싸운다

삼녀 배키
자신의 페이스로 언제나 긍정적인 사고를 가지고 있는 소녀. 기계에 관한 지식이 풍부해서 캐러밴의 기계 수리를 도맡아서 하고 있다

막내 코니
약간 긴 머리가 귀여운 인상을 주지만, 아주 과격한 행동을 일삼는 여자 아이. 이상하게 버릇이 없어서 누나들을 높임말이 아닌 이름으로 부르고 아버지에게도 건방진 말만 한다

내가 재직하는 학교는 내가 지킨다!

사립 저스티스 학원



- ■제작사: 캡콤
- ■장르: 격투액션
- ■발매일: 7월 예정
- ■발매가: 미정

-레전드 오브 히어로즈-

지난달에 플스용으로 출시된다는 기사가 나간 바가 있는 「사립 저스티스 학원」. 그런데 이 게임이 단순히 플스용으로 이식되는 것이 아니었다. 신 캐릭터가 등장하는 것뿐만 아니라 플스용 오리지널 모드인 「학원 생활 시뮬레이션」 모드가 새롭게 추가되어 이 게임에 대한 기대감을 한층 더해주고 있다.

신 캐릭터의 등장과 플스용만의 오리지널 모드의 추가

플스용 「철권 3」에 신 캐릭터가 등장했던 것처럼 플스용 「사립 저스티스 학원」에도 아케이드용에는 나오지 않는 신 캐릭터가 등장한다. 그는 바츠, 히나타, 쿄스케가 다니는 태양 학원의 교사로 항상 빨간 색 셔츠를 입고 양손에 죽도를 가지고 다니면서 이번 사건을 조사하기 시작한다.



플스만의 오리지널 모드, 학원 생활 시뮬레이션(가칭)

플스용「사립 저스티스 학원」은 CD 2장으로 출시될 예정이다. 그 이유는 아케이드의 격투 모드 이외에도 플스용 오리지널 모드가 몇 가지가 추가되기 때문이다. 이번에 공개된 것은 「학원 생활 시뮬레이션」이라는 육성 모드의 3가지 일러스트이다. 이 모드를 플레이한다면 격투 게임과는 완전히 다른 재미를 느낄 수 있을 것이다.



로베르토의 PK합전(가칭). 누가 골을 더 많이 넣는가를 겨루는 미니 게임인가?





- 쇼마의 홈런 경쟁(가칭). 투수와 타자가 모두 쇼마인 것이 희한하다
- 커맨드를 선택해서 학원 생활을 해나가는 것이다. 화면 위에 캐릭터의 스테이터스 게이지가 보인다



공격이 가하거나 공격을 당하면 진동을 느낄 수 있다



던지기 기술이 성공하면 어느 정도의 진동이 올까?

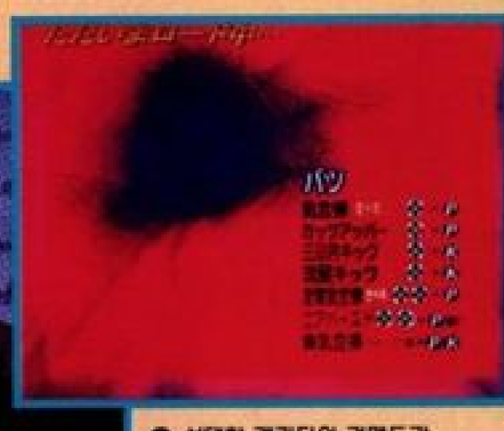
대전시 듀얼쇼크로 다양한 진동을 느껴보자

이 게임은 「철권 3」와 마찬가지로 듀얼 쇼크가 대응된다. 때문에 열혈 콤보, 근성 카운터, 에어 버스트, 완전소 어택, 사랑과 우정의 투 플라톤 어택 등의 공격을 가하거나, 반대로 공격을 당했을 때, 패드에서 진동을 느낄 수 있다.

로딩을 기다리는(?) 재미! 로딩 화면

게임기용 격투 게임, 특히 플스용 격투 게임은 대전에 들어가기 앞서서 로딩하는 경우가 아주 많다. 이 게임은 로딩을 기다리는 데에서 오는 지루함을 달래주기(?) 위해서 로딩하는 동안에 다양한 화면을 보여준다.





- 선택한 캐릭터의 커맨드가 표시되기도 한다
- 로딩 중에는 캐릭터의 대사가 표시될 때도 있다

이 야구 게임의 끝은 어디인가?

실황 파워풀 프로야구 '98 개막전



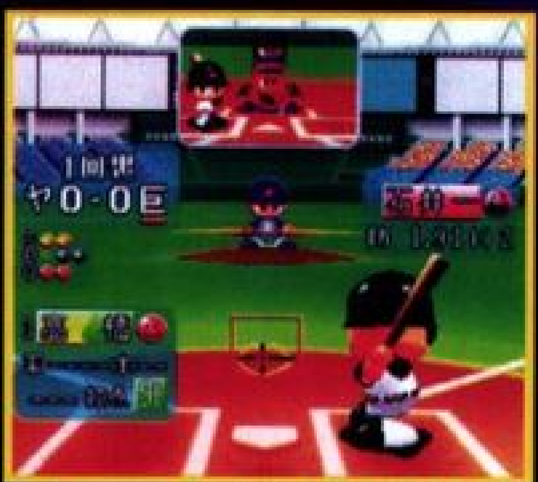


- ■제작사: 코나미
- ■장르: 스포츠
- ■발매일: 7월 23일
- ■발매가: 미정

실황 파워풀 프로야구의 최신작이라고 할 수 있는 「실황 파워풀 프로야구 '98 개막전」이 플스용으로 등장한다. 이번 시리즈에서는 최근에 개막된 일본 프로야구 페넌트 레이스 이후의 최신 데이터가 수록된다. 이외에도 시나리오 모드와 홈런 경쟁 등이 새롭게 추가되며 인기 절정의 석세스 모드도 새로운 데이터를 가지고 나온다.

실황 파워풀 프로야구의 최신작이 플스용으로

그동안 플스, N64, 새턴, 아케이드용으로 수없이 등장한 바 있는 「실황 파워풀 프로야구」의 최신작이 「실황 파워풀 프로야구 '98 개막전」이라는 이름을 가지고 플스용으로 출시된다.



이번 시리즈에도 페넌트 레이스 개시 후의 최신 데이터를 수록하였다



빨리 송구하지 않으면 주자가 2루에 세이브가 되겠는데…

시나리오 모드와 홈런 경쟁이 추가

이 게임에는 전작보다 두 가지의 모드가 추가될 예정이다. 추가되는 두 가지 모드는 N64용 「실황 프로 5」에서 다시 부활한 시나리오 모드와 아케이드용 「파워 프로 EX」의 이벤트용 특수 버전에 수록되어 있던 홈런 경쟁이 추가된다.



아케이드용에 있는 홈런 경쟁도 추가된다

새로워진 석세스 모드

이 게임 역시 석세스 모드를 플레이할 수 있다. N64용 「실황 프로 5」와 똑같은 고교편이지만, 등장 인물과 각종 설정 등이 많이 다르기 때문에 색다른 재미를 느낄 수 있을 것이다.



N64용에 등장했던 주인공의 라이벌들도 다시 등장!

더욱 파워풀해진 관중석

각 구단마다 응원가가 준비되어 있어서 관객들의 응원이 보다 다채로워 질 것이다. 또한 N64용 「실황 프로 5」에서는 음성 합성을 사용하여 목소리가 예쁜 아가씨가 선수의 이름을 부르도록 한 기능이 있었는데 이번 시리즈에는 어떻게 될까?



플스용 전작의 관중석 화면. 좀 썰렁한 편이었다



이번 시리즈의 관중석 화면. 관객들 하나하나의 얼굴 모습이 선명해졌다

N64용에서는 석세스 모드에서 만든 캐릭터의 이름을 합성된 음성으로 불러준다

내손으로 하드락을…

스톨른송

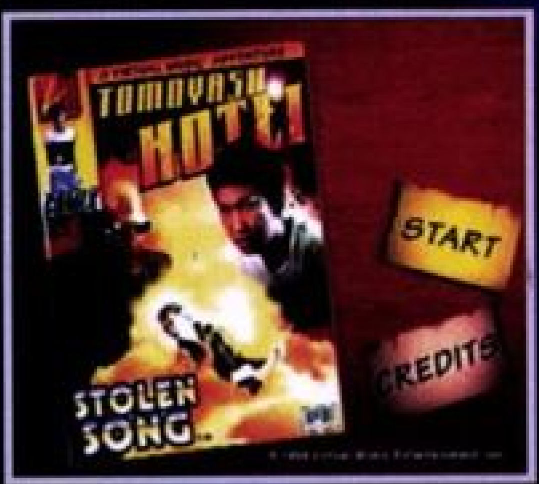


- ■제작사: SCEI
- ■장르: ETC
- ■발매일: 5월 21일
- ■발매가: 6,800엔

(STOLEN SONG)

소니가 다시 한번 V-PICK의 붐을 일으킨다. 「퀘스트 포 페임」의 뒤를 이을 야심작 「STOLEN SONG」. 밴드 경험이 없는 사람, 기타를 한번도 만져보지 못한 사람, 라이브 공연장에 가면 열광하는 사람은 다 모여라. 그대들을 위해 여기 이 게임을 바친다. 이제 남은 것은 멋진 멜로딕 하드락을 연주하는 것 뿐이다.

신 캐릭터의 등장과 플스용만의 오리지널 모드의 추가



타이틀 화면

STOLEN SONG은?

인기 락 그룹 「BOØWY」의 기타리스트인 호테이 토모야스의 히트곡을 소재로 해서 만든 게임으로 2년전 에어로 스미스를 소재로 해서 만든 「퀘스트 포 페임」과 형식이 같다. 「STOLEN SONG」에서는 플레이어가 곡의 리듬에 맞추어 버튼을 누르거나 V-PICK를 튕김으로써 기타를 연주할 수 있다.

V-PICK란?

「V-PICK」는 PS 콘트롤러 단자에 접속하여 사용하는 피크(기타를 튕길 때 사용하는 도구)다.

「V-PICK」는 어떤 물체이든지 튕겨주기만 하면 버튼을 누르는 효과가 나기 때문에 플레이어에게 실제 기타를 연주하는 느낌을 준다.

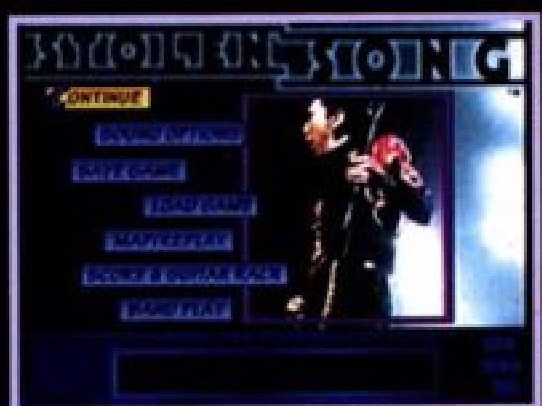


곡을 기억해라

이 세상에 쉬운 것은 없다. 아무리 화면에 피크를 튕길 포인트가 나온다고 하지만 곡을 모르고서는 음정이라든가 박자가 살아나지 않는다. 한번으로 만족하지 말아라. 연주할 곡을 여러번 들어보고 리듬을 머릿속에 새긴 후에 연주를 해야 플레이어가 원하는 그런 곡이 나올 것이다.

여러 가지 모드로 좀 더 감정 이입을…

「STOLEN SONG」에도 다른 게임과 마찬가지로 스토리 모드 이외에 2인 대전 모드와 1P 플레이 모드가 있다. 다양한 모드로 실력을 키운 뒤 토모야스와의 라이브를 성공적으로 이끌자.



어떤 모드로 플레이를?

스토리 모드

「퀘스트 포 페임」과 마찬가지로 「STOLEN SONG」에서도 스토리 모드가 존재한다. 이 스토리 모드에서는 기타리스트가 된 플레이어가 기타와 함께 수많은 난관을 헤쳐나가 마지막에는 호테이 토모야스와 같은 무대에 서는 것이 목적이다. 게임에는 총 8곡이 수록되어 있다.


○ 등장인물은 이렇다

STORY

인기기타리스트인 호테이 토모야스가 그의 신곡과 함께 모습을 감추었다. 그의 등 뒤에 숨어있는 검은 그림자…. 그를 구해낼 수 있는 것은 그와 같은 락을 사랑하는 마음과 기타 테크닉을 가진 당신 뿐이다. 과연 당신은 토모야스를 무사히 구출해, 그와 같은 스테이지에 서서 라이브를 성공적으로 끝마칠 수 있을까?

1P 플레이 모드와 밴드 플레이 모드

1P플레이 모드에서 사용하는 악기는 기타다. 플레이어는 기타음에만 신경쓰면 되는 것이다. 다른 악기들(드럼, 베이스 등)은 준비된(?) 밴드 맴버들이 연주해 준다. 밴드의 생명은 화합이다. 이 화합을 깨뜨리지 않기 위해서는 무엇보다 피나는 연습이 필요하다.

연습을 했으면 자랑을 해야겠지! 그럼 밴드 플레이 모드로 친구와 대전을 해보자. 밴드 플레이 모드에서는 기타 이외에 드럼을 연주할 수 있다. 친구와 대전도 좋지만 기타와 드럼의 완벽한 조화로 멋진 곡을 완성시켜 보자. 그러면 어느덧 플레이어는 멋진 밴드의 일원이 되어 있을지도….


이사람이 토모야스



어떤 곡을 연주할 건가요


둘이서 동시에…



승자는?

N64 특보

COMBOY

기다리는 만큼의 가치는 확실!!

젤다의 전설

-시간의 오카리나-



■제작사: 닌텐도
■장르: 액션·RPG
■발매일: 98년 가을 예정
■발매가: 6,800엔

입맛이 돌아 살은 찌고, 독서의 계절이라 하여 책을 읽자니 잠이 팍팍 쏟아지는 가을! 젤다가 꾸벅 꾸벅 조는 우리를 깨우기 위해 가을이 되어야 찾아 온다니 속이 타들어 가는구만. '기다리고 기다리는 자에게 복이 있나니!' 그래 조금만 더 참아보자.

이번이 정말 최후의 연기다! 가을을 기대하라

테크의 나무가 과거를 말한다...

신의 나무인 「테크의 나무」는 기생생물에 의해 우리 몸을 헤치려 하고 있다. 그 테크의 나무가 링크에게 자기의 기억과 기원을 말하는 신이 아래에 보이는 3장의 장면이다.

또한 나무속을 질주하는 가논드로프의 모습이 의미하는 바가 무엇인지?



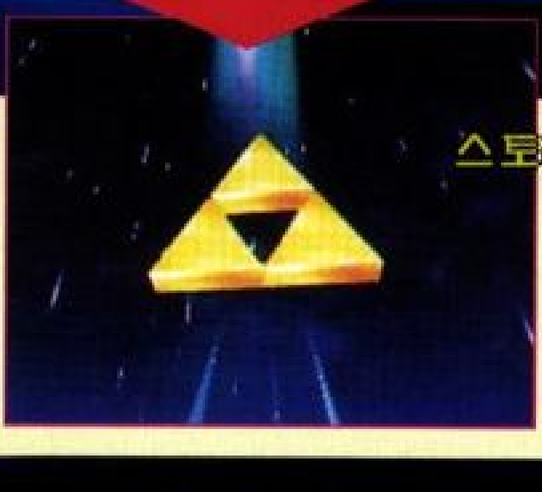
○ 눈앞에 거대하게 서있는 완전히 썩어 버린 테크의 나무는 최후의 힘을 발휘하여 링크에게 과거의 기억을 되새겨 준다



○ 테크의 나무로부터 회상의 신이 시작되었다. 검은 말을 타고 불속을 질주하는 가논드로프



○ 테크의 나무의 시간과 세계속에서 일어나고 있는 이변에는 과연 가논드로프의 마력이 관계하고 있는 것인지...



스토리의 열쇠가 되는 황금의 삼각!!

○ 이것도 테크의 나무 기억의 일부분이지만 황금의 삼각 「트라이포스」가 빛나고 있는 것은 역시 중요한 아이템일 것이다. 황금의 빛은 가논드로프의 어둠을 먹는 희망의 상징인지? 어쨌든 이야기의 핵심이 될 아이템임에 틀림없다



부유생물 크라게 비리 & 바리

주로 물가에서 서식하고 있는 크라게로 몸에 해로운 강력한 방전으로 상대를 공격한다. 몸의 큰 바리는 비리가 성장한 것으로 체내에는 세포분열에 의해 증식한 3마리의 비리를 품고 있다. 바리를 쓰러뜨려도 3마리의 비리가 남아있으니 방심은 금물.



SFC판이다

돌을 먹는 타코 오크타록

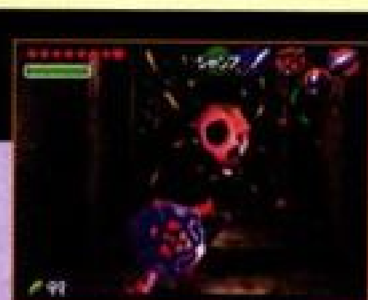
하이럴 전 지역의 하천 등에서 서식하는 거대화한 타코의 일종. 경계심이 강해 바로 몸을 숨기거나 그러지 못할 경우에는 돌을 닥치는 대로 삼켜 입으로 다시 발사해 공격한다. 또한 길고 유들유들한 촉수를 사용해 높이 점프를 할 수 있고 움직임 역시 재빠르다.



SFC판이다

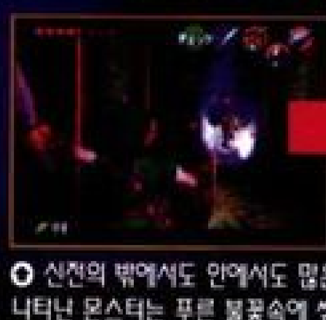


신전의 입구





○ 스탈츄리가 있는 장소는 숲속 신전의 입구로 연결되는 통로인 것 같다. 어린 링크가 찾아가기에는 꽤 위험한 장소인 듯한데







○ 신전의 밖에서도 안에서도 많은 몬스터가 기다리고 있다. 먼저 눈 앞에 나타난 몬스터는 푸른 불꽃속에 쌓여 있는 '드크로'이다. 내부의 문으로부터 점점 다가오는 이 녀석을 반드시 쓰러뜨려야만 한다

월드컵의 흥분을 게임센터에서…

버철 스트라이커2 버전98

■개발사: 세가
■장르: 스포츠
■발매일: 미정

축구 팬들의 열망의 대전 월드컵 개최를 맞이해 끊임없는 인기로 호평 가동중인 「버철 스트라이커2」 뉴 버전 「버전98」을 소개한다. 게다가 이 작품은 월드컵 최신 대응용이라고 하는데…

열광의 월드컵 직전에 대폭 리뉴얼되어 등장한다!!

리얼함과 아기자기한 재미로 발매 후 1년이 지난 지금도 전국 게임센터에서 호평 가동중인 「버철 스트라이커2」. 그 신작이 등장한다. 그 이름도 「버철 스트라이커2 버전98」으로 단순 버전업이 아닌 전혀 새로운 것으로 출시될 예정이다.

「버철 스트라이커2 버전98」에서는 출장하는 모든 24팀이 98년 프랑스 월드컵 출전국으로 변경되었다. 따라서 프랑스 월드컵에 출장하지 못하는 스웨, 그리스, 포르투칼, 우르과이, 러시아 등 5개 팀이 없어지고 새롭게 남아프리카, 루마니아, 스코틀랜드, 덴마크, 파라과이를 추가 월드컵 출장 24개국으로 대응되어 있다.



○ 새로운 얼굴 5개 팀을 포함해 전 24개국이 준비된 팀 셀렉트 화면



○ 이번 새롭게 추가된 루마니아. 그 실력을 한번 볼까

전 버전과의 주요한 변경점은?

전작과의 주요한 변경점으로는

1. 팀 선택시 포메이션 선택이 전부 10종류이다.

매회 시합이 시작하기 전에 화면 아래에 표시된 두가지 포메이션에서 선택할 수 있다. 대전 팀과 상대 포메이션에 따라 보다 유리하게 시합을 진행시켜 나갈 수 있는 것 같다.



시합 개시 전에 포메이션을 선택



○ 새로운 팀 남아프리카 선수가 볼을 넣고 환호하고 있는 모습. 「버철 스트라이커2」에서는 익숙하지 않은 퍼포먼스다. 다양한 골 퍼포먼스도 새롭게 추가되어 있다


○ 올해 월드컵 완전 대응으로 일본 팀 유니폼과 볼도 공식지정용으로 되어 있다

2. 98월드컵배 유니폼 사용

「버철 스트라이커2 버전98」에서 월드컵 대전에서 일본대표가 착용하는 유니폼으로 바뀌었다.

3. 키퍼와 전술에도 변화가!!

전작에서도 시합 중에 전술 변경이 가능했지만 이번 작에서는 전술 변경에 의해 보다 큰 변화가 나타난다. 오펜시브를 선택하면 보다 공격적으로 되고 디펜시브는 보다 수비적인 행동으로 된다. 이것으로 전술에 변경이 보다 중요해졌다.



○ 새로운 특징으로 키퍼도 조작할 수 있게 되어 있다

4. 프리 킥 후 패스와 루프 슛이 가능하다.

5. 화면에 슛 수와 코너 킥, 골 타임 등이 표시된다.

6. 리플레이도 리뉴얼되었다!!

공을 넣으면 나타는 리플레이도 새롭게 변경되었다. 리플레이 중 카메라 앵글의 배리에이션이 증가하여 다양한 각도에서 볼이나 선수를 잡아주기 때문에 리플레이 중 흥분도를 업해준다. 슈퍼 골을 넣어 화려한 리플



베스트 골을 넣으면 리플레이에서 찬상아…



카메라 앵글도 새롭게 제작되었다



한국과 게임 중에서도 대전가능

ARCADE ARC 특보

소울엣지2가 아닌 소울 칼리버로 남코의 저력을 과시한다!!

소울 칼리버



Arcade	
■개발사: 남코	
■장르: 격투액션	
■발매일: 미정	

남코의 신무기격투게임이라는 가칭으로 격투팬에게 그 첫모습을 나타낸 바로 그 게임이 「소울 칼리버」라는 정식명을 가지고 등장했다. PS용 철권3를 발매하여 아케이드 게임 제작사의 저력을 과시한 남코의 신 게임 소울 칼리버로 다시 그 흥분을 느껴보자.



이것이 소울 칼리버의 조작방법이다

8방향 레버와 4버튼

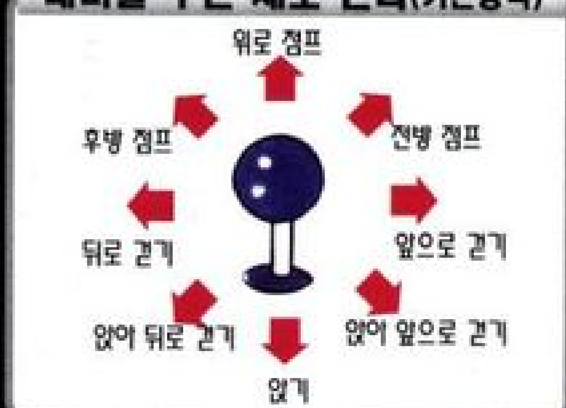
횡베기	무기를 가지고 횡방향으로 공격한다. 앉거나, 점프로 피할 수 있다.
종베기	무기를 가지고 종방향으로 공격한다. 주로 중단공격으로 축 이동에 의해 피하는 것도 가능하다.
차기	킥 혹은 몸기술로 공격한다.
가드	상대의 공격을 방어한다. 레버 조합에 의해 가드 임팩트 등 능동적인 액션으로 연결된다.



조작 설명



레버를 누른 채로 한다(기본동작)



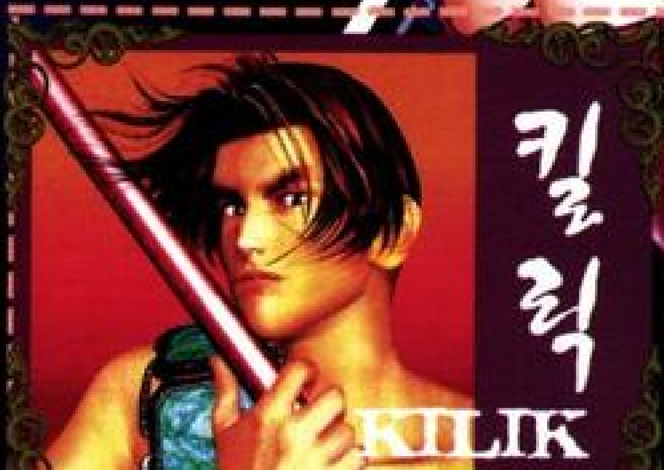
레버를 순간만 입력한다(중급동작)



레버를 재빨리 2번 입력한다(프리 런 시스템)



소울 칼리버의 캐릭터 소개









사용무기: 곤
무기명: 멸법곤(&미법경)
유파: 진행산림승사곤법오전
나이: 19세
생년월일: 2월 9일
가족구성: 불명
출신지: 유아시절부터 임승사에서 자란다. 상세한 것은 불명.
신장: 167cm
체중: 63kg
혈액형: A형
신조: 자각

스토리의 주인공인 킬릭. 수많은 싸움을 통해 그는 어른이 되어 간다





◎ 리치를 살린 곤 공격, 타이밍을 재는 것은 쉽지다 않다



◎ 곤을 자유자재로 구사하는 킬릭. 던지기 기술 시에는 마치 상대를 휘감는듯한 움직임을 보인다



곤의 특징은 리치뿐만 아니다. 경우에 따라서 킬릭을 하늘 높이 올려 상공에서 내려 쏟아지는 번개가 된다 ◎

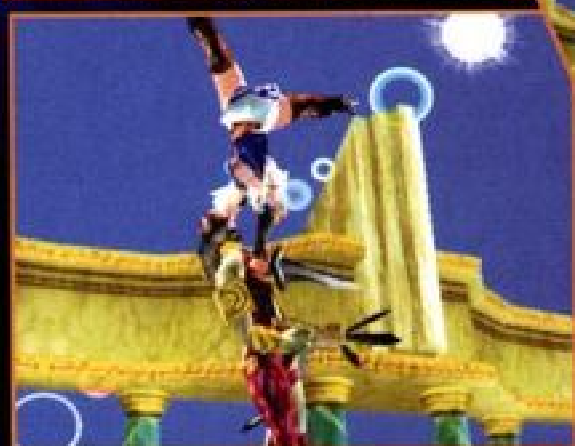


사용무기: 쇼트 소드 & 스몰 실드
무기명: 오메가 소드 & 에릭 실드
유파: 성아테나파
나이: 21세
생년월일: 3월 12일
가족구성: 아버지 아타로스, 어머니 니케, 여동생 카산드라, 동생 루키스
출신지: 아테네/오스만트르코제국
신장: 168cm
체중: 불명
혈액행: B형
신조: 맹서의 재림





방어를 위해서만 아니라 공격에도 빈번히게 방패를 사용한다. 상대의 공격을 반격하는 등 그녀 나름대로의 공방 조작이 가능하다



그녀의 던지기 기술은 보다 한층 더 화려해졌다



◎ 성전사 소피티아. 달성되지 못한 사명 때문에 다시 그녀는 무기를 들고 전장으로 향한다



오메가 소드가 적을 관통한다. 엔젤 스트라이크의 위력은 건재



사용무기: 카탈
무기명: 쉐임 앤 블레임
유파: 아류
나이: 46세
생년월일: 8월 25일
가족구성: 양친, 형제 4명, 모두 전쟁에서 사망.
출신지: 팔레르모
신장: 183cm
체중: 84kg
혈액형: A형
신조: 나락의 파수꾼





◎ 상대의 상단공격을 브릿지에 가까운 몸 자세로 피한다. 스턴 피드인가?





◎ 인간과 거리가 먼 볼도의 움직임은 예측불가능. 더욱 독특한 모습으로 되돌아 왔다



◎ 나락의 파수꾼 볼도. 수몰되고 있는 미네피트에서 침입자의 목숨을 빼앗는다

◎ 멀리 마네피트 내에 모셔놓은 벨치상이 보인다



◎ 데스 로우즈. 잔상이펙트가 아름답다

뿌요 뿌요 2 通



게임챔프가 5월을 맞아 선택한 정품 CD게임은 새턴과 메가드라이브(MD)로 엄청난 인기를 끌었던 퍼즐게임 「뿌요뿌요 2 通」. 이 게임은 게임기에서의 인기를 등에 업고 PC용으로 컨버전되었으며 윈도95용으로 더욱 파워업, 「뿌요뿌요 2 通」이라는 이름으로 출시됐다.

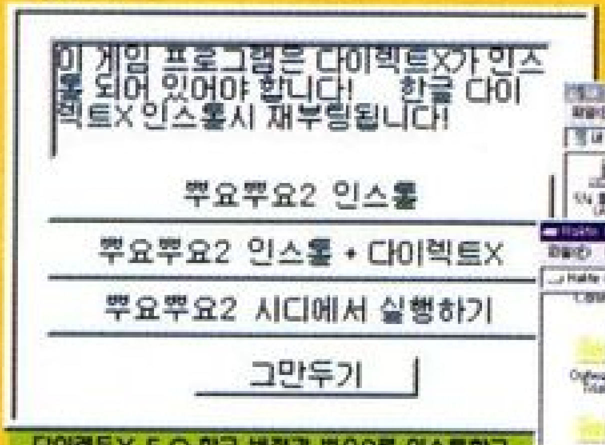
게임의 설치는 도스용 게임과는 달리 아주 간단하다. CD를 넣으면 CHAMP CD가 자동 실행되면서 초기 화면이 나타난다. 여기서 「뿌요뿌요 2 通」 아이콘을 클릭하면 나타나는 상자를 보자.

▲ **뿌요뿌요2 인스톨 : 다이렉트 X 5.0버전 이상이 설치되어 있을 때 하드에서 게임을 실행하려고 할 때 클릭.**

▲ **뿌요뿌요2 인스톨 + 다이렉트 X : 다이렉트 X5.0이 설치되어 있지 않을 때 게임과 다이렉트X를 동시에 설치.**

▲ **뿌요뿌요2 CD에서 실행하기 : 하드 디스크에 인스톨하지 않고 바로 CD에서 실행한다.**

자신의 다이렉트 X가 5.0 이하의 버전일 경우에는 '다이렉트X 설치'를 클릭하여 반드시 설치해야 한다. 인스톨을 마치고 C 드라이브의 PUYO2 폴더에 들어가 'puyo2w95.exe' 파일을 클릭하면 문제없이 게임이 실행된다. 6월호 CD부록은 모든 인터페이스가 윈도에서 이루어지기 때문에 복잡한 시스템 설치를 하지 않아도 된다. 그저 화면에서 시키는 대로만 따라하면 된다.



다이렉트X 5.0 한글 버전과 뿌요2를 인스톨하고


실행 파일을 클릭하면 게임시작!

게임 조작방법

	결정	오른쪽 이동	왼쪽 이동	떨어뜨리기	좌회전	우회전
1P	Z	H	F	V, B	Z	X
2P	〉	→, 6	←, 4	↓, 2	〉	?

공동대기(ESC), 강제 종료(ALT + F4), 타이틀로 돌아가기(ESC)

게임을 즐기는 방법은 간단하다. 같은 색의 뿌요를 4마리 이상 연결시켜 없애 가면 된다. 그러면 다른 사람의 필드에 방해 뿌요가 떨어져 상대를 방해한다. 또한 연쇄를 할수록 많은 방해 뿌요가 떨어지기 때문에 연쇄 기술을 잘 익혀야 하는 것이 쟁점이다.



뿌요의 백미는 '연쇄!'

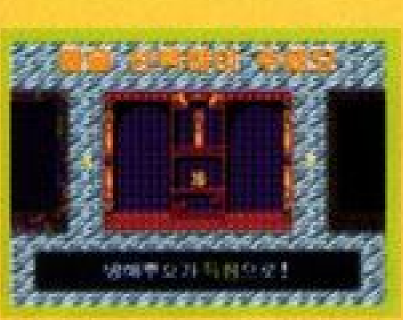


나홀로 뿌요뿌요



컴퓨터와 대전한다. 몬스터라고 부르기에는 너무 귀여운 32개의 캐릭터들이 상대로 대전 상대는 룰렛으로 선택한다. 각각의 층에서 정해진 경험치를 넘으면 그 층은 클리어 되는데 (8부중)→(6가선)→(5인악당)→(사천왕)→(소문의 2인)→(수수께끼 정상)으로 몬스터가 구성되어 있다.

너랑나랑 뿌요뿌요



친구랑 대전할 수 있는 모드로 난이도 조절도 가능하다. 또한 룰에 따라 조건이 다르므로 마음에 드는 모드를 선택해 플레이할 수 있다.

트레이닝 뿌요뿌요



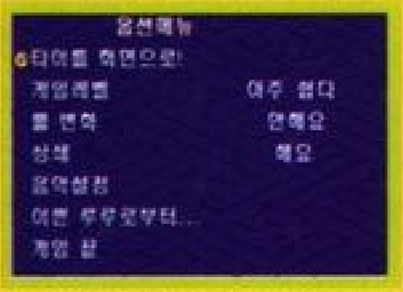
연쇄를 위한 수행을 쌓는 그저 뿌요뿌요를 계속 없애는 모드다. 방해 뿌요가 전혀 없으므로 연습하는데는 아주 좋은 모드. 2인 동시 플레이도 가능하다.

퍼즐 뿌요뿌요



오프닝 데모가 끝난 후 메시지 부분에서 문제를 선택한다. 문제 수는 각각의 할당량을 클리어한 후에도 좌우키로 아직 풀지 않은 문제를 선택할 수 있다.

옵션



옵션 메뉴에서는 나홀로 뿌요뿌요의 룰이나 난이도, 상쇄 등을 설정할 수 있고, 음악 설정에서는 BGM, 효과음, 음성 등을 들을 수 있다.

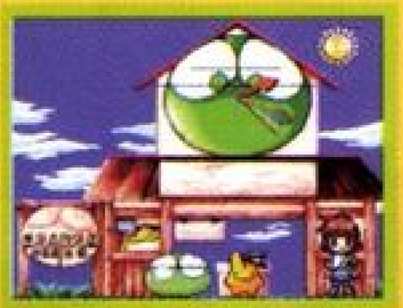
액세서리

데스크탑 액세서리



DTCAR.exe를 더블 클릭하면 된다. 카방클이 데스크 상의 윈도 안에서 춤을 추기 시작한다. 마우스 오른쪽 클릭했을 때 나타나는 설정 화면에서 윈도의 위치와 크기를 변경할 수 있으며 카방클은 5배까지 키울 수 있다. 배경은 11개 중에서 선택할 수 있다. 카방클에게 카레 등을 주면 받아먹는 시늉을 하기도 해 웬만한 타마고치가 부럽지 않다(?).

뿌요 스테이션



좋아하는 WAV파일로 24개까지 알람을 설정할 수 있는 시계 액세서리다. 또 설정한 시간에는 뿌요 열차가 발진하는 이벤트가 일어난다. 알람을 설정할 때현재의 시간 1분 후로 알람을 설정할 경우 정상적으로 작동하지 않는 경우가 있으니 주의해야 한다.

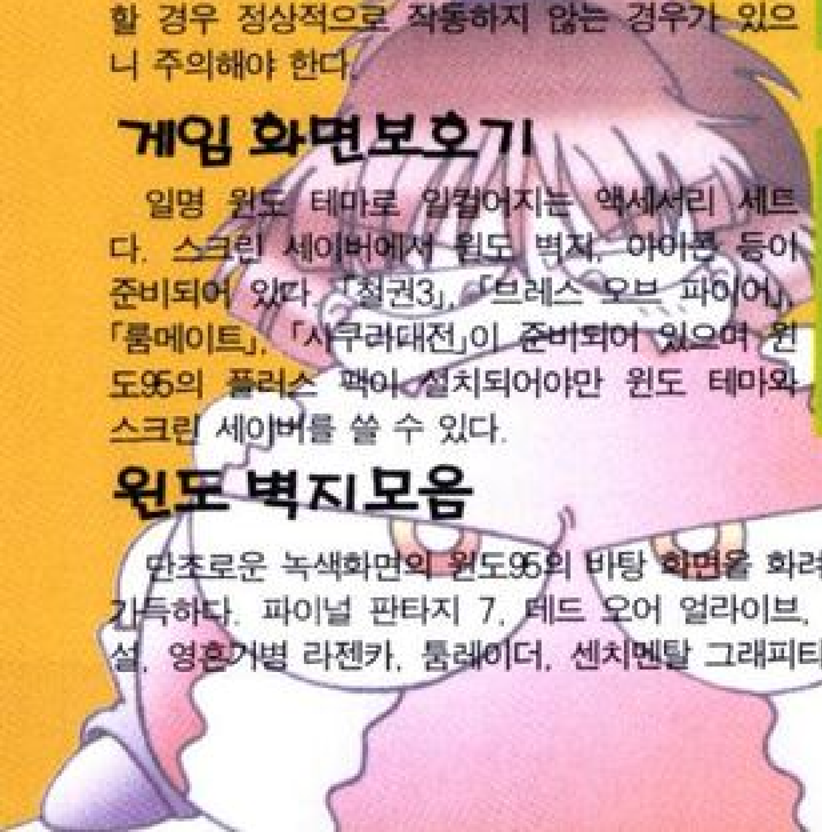
게임 화면보호기



일명 윈도 테마로 일컬어지는 액세서리 세트다. 스크린 세이버에서 윈도 벽지, 아이콘 등이 준비되어 있다. 「철권3」, 「브레스 오브 파이어」, 「룸메이트」, 「사쿠라대전」이 준비되어 있으며 윈도95의 플러스 팩이 설치되어야만 윈도 테마와 스크린 세이버를 쓸 수 있다.

윈도 벽지모음

단조로운 녹색화면의 윈도95의 바탕 화면을 화려하게 꾸밀 수 있는 그림들로 가득하다. 파이널 판타지 7, 데드 오어 얼라이브, 버철 캅, 철권 3, 8용신 전설, 영혼기병 라젠카, 툼레이더, 센치멘탈 그래피티 등이 준비되어 있다.





벽지를 등록시키기 위해서는 화면에서 마음에 드는 그림을 고른 다음 '설치'를 클릭하면 된다. 그 다음 윈도 바탕 화면으로 나와 확인하면 된다. 4월호 부록 속의 ACDSEE V.2.22로도 바로 등록시킬 수 있으며 바탕 화면에서 오른쪽 마우스 버튼을 누르면 나타나는 '디스플레이 등록 정보'에서도 가능하다. 만약 그림이 '세로'일 경우는 옆으로 퍼지는 현상이 생길 수도 있는데 이때는 WIN95 플러스 버전일 경우 '디스플레이 등록 정보'에서 'PLUS'를 선택한 후 가장 아래쪽에 있는 '바탕 화면 배경 무늬를 화면 크기에 맞게 늘임(D)'에 체크되어 있는 체크 표시를 없애면 된다.

PC게임 데모

아웃워즈(Out War s)

액션 | 에픽 메가게임스



약간 높은 사양을 요구하는 게임이다. 기본적으로 펜티엄 이상의 PC에서도 실행은 되지만 고사양이 아니면 속도 문제로 재미가 반감된다. 다이렉트X 5.2가 설치되어 있어야 한다. 화면에서도 보이듯이 「비행 시뮬레이션」 게임에 「버철온」을 합쳐 놓은 듯한 게임이다. 멀티 플레이가 가능하고 시점 표현이 잘되어 있다.

재즈잭래빗 2

3D슈팅 | 싱글트랙 스튜디오 | 마이크로소프트



전편에 비해 많이 새로워졌다. 크리스마스 버전도 있긴 했지만 2편은 화면에서부터 이들 버전과 완전히 틀리다. 캐릭터가 상당히 작아졌다는 느낌을 지울 수 없는데 대신 1편과 크리스마스 버전에서의 재미만을 모아 더 크진 화면에서 즐길 수 있도록 제작되었다고 보면 된다. 전작에서의 아이템들은 그대로이며 2명이 동시에 플레이가 가능하며, 주인공 캐릭터를 고를 수도 있다. 더욱 다양해진 모드가 가장 눈에 띈다.

크록 - 레전드 오브 고보스

액션 | 폭스 인터랙티브



크록의 캐릭터는 요시스토리의 요시와 상당히 비슷한 느낌이다. 게임화면 또한 N64의 슈퍼마리 시리즈를 보듯이 아동풍의 화려한 그림으로 구성되어 있다. 그러나 이 게임은 고사양을 요구하고 있다. 최소 펜티엄133에 램 16MB는 되어야 실행이 가능하다.

스트리트 오브 심시티

레이싱 | 맥시스



맥시스 사의 전통 있는 심시티 시리즈 중의 하나. 하지만 도시를 건설하기보다는 이미 심시티 등의 게임에서 자신이 만들어 놓은 도시에서 자동차를 타고 도시 속의 적들을 처치하거나 도로를 달리는 레이싱에 슈팅을 더한 게임이다.

퀘스트 포 글로리 5

RPG | 시에라 온라인



어드벤처를 좋아하는 매니어라면 해볼 만한 게임이다. 일본풍의 롤플레잉 게임과는 달리 어드벤처 적인 요소가 많은 롤플레잉 게임이다. 캐릭터가 약간 작은 느낌이긴 하지만 화려한 그래픽은 상당히 좋다. 던전 속을 돌아다니며 캐릭터와 대화를 하면 음성을 들을 수 있으며 게임의 조작은 화면에 나타난 아이콘을 통해서만 할 수 있다.

에러 해결법

●CD를 넣어도 자동으로 실행되지 않을 경우

바탕 화면에서 「내컴퓨터」를 클릭한 다음 「CHAMP」라고 표시된 아이콘을 클릭한다. CD-ROM 드라이버가 제대로 되어 있는지 확인하고, 더러워졌다면 부드러운 헝겊으로 가볍게 닦아준다.

●셋업이 되지 않을 경우

게임과 메뉴를 종료한 후 CD-ROM을 넣고 「뿌요95」 아이콘을 오른 클릭하면 메뉴가 나타난다. 여기서 「프래그 클리어」를 선택한 후 다시 메뉴를 실행하면 된다.

●파일을 읽을 수 없다고 나올 경우

스캔 디스크를 이용하여 하드 디스크의 파손 여부를 확인한다. 또한 파일을 삭제했을 경우는 다시 언 인스톨을 한 후에 다시 인스톨한다. 하드는 10MB 이상을 확보해야 한다.

●그래픽에 문제가 있을 경우

대부분의 그래픽 카드에는 문제점이 없으나 삼성(M550)PC, 두산전자의 미디어캡프 7인 멀티카드, 트라이던트 등의 그래픽 카드에는 이상이 있을 수 있다. 우선 제어판에서 256컬러로 맞추고 800×600모드로 설정하도록 한다. 또한 옵션 메뉴 중 그래픽 메뉴에 들어가 조정해 볼 수 있다.

●게임의 언 인스톨이 안될 경우

시스템 정보의 내용이파손되었던가, 파일이 삭제 또는 이동되었을 경우가 많다. 이런 상태에서는 직접 게임을 인스톨한 폴더를 삭제해야 한다. 또한 뿌요2 셋업의 시스템 메뉴인 〈시스템 정보 제거〉를 실행해 줘야 한다.

●DirectX가 정상으로 동작하지 않을 경우

5.0 이전 버전의 다이렉트 X가 덮어쓰기 인스톨되는 경우가 있다. 이때는 재인스톨을 해줘야 한다. 다이렉트 X의 인스톨을 실행하면 디스플레이, 드라이버와 사운드 드라이버가 변경되어 있는 경우가 있다. 이 문제를 해결하기 위해서는 자신의 비디오 보드와 사운드 카드에 맞는 대응 드라이버를 다시 설정해 주어야 한다.



FF 세계의 연구

초코보족의 고찰



지난 4월호에 이어 그 두 번째! 이번에는 초코보입니다.
초코보는 『FF의 세계』에서는 빼놓을 수 없는 동물이다. 그 짧은 다리로 뒤뚱뒤뚱 걷는 모습이 너무나 사랑스럽고 귀여운 인기 캐릭터이다. 그 출생이나 크기, 습성에 관해 잘 아는 것 같으면서도 잘 모르는 것이 초코보일 것이다. 초코보에 관한 여러가지 사항을 검토해 보자.



제 1장 : 초코보의 크기는 어느 정도 일까? 몇 명이나 탈 수 있을 까? 그리고 파티가 다섯 명을 이루었을 때는 어떻게 하나?



초코보의 크기는 아마노 요시타카(FF 시리즈의 이미지 일러스트를 맡음)씨의 일러스트로 추측해 보면 코끼리정도가 아닐까 생각한다. 또한 일러스트를 보면 초코보에 탈 수 있는 정원은 2명 정도가 될 것 같다.

때문에 한 명이나 두 명 정도 타면 괜찮겠지만 파티가 다섯 명일 경우는 어떻게 타고 가는 것일까? 설마 한 마리에 5명이 다닥다닥 매달려 타고 가는 것은 아니겠지? 그렇다면 초코보가 견뎌내지 못할 텐데…. 세상에 다섯 사람을 동시에 태울 수 있는 동물은 있다면 초코보가 아닐까 생각한다.

「FFⅤ」의 엔딩을 보면 초코보 한 마리에 한사람씩 타고 초원을 질주하는 장면이 있다. 끝없이 펼쳐진 넓은 초원을 한없이 달리는 주인공들. 정말 「FFⅤ」를 클리어한 플레이어의 가슴을 찡하게 하는 아름다운 엔딩이다. 하지만 이 엔딩에는 커다란 맹점이 있다. 게임을 플레이하는 도중에는 다섯명이 한 마리의 초코보에 다닥다닥 붙어서 타고 다니면서 엔딩에서는 멋지게 보이기 위해서 한 사람당 한 마리의 초코보를 타고 다니다니…. 일반적으로 생각해 보면 그냥 지나가는 초코보 두, 세마리를 잡아서 타면 그만이지'라고 할 수도 있지만, 용사들은 그 바쁜 모험 도중에 멋진 엔딩을 위해 다섯 마리의 초코보를 잡았을 것이다. 정말 기특한 일이 아닐 수 없다.

혹시 4월호 파티편에 언급한 것처럼 화면에 보이는 한 캐릭터의 등에 나머지 캐릭터가 업힌 후 초코보에 타는 것은 아닐까? 정말 그렇다면 이건 초코보에게는 중노동이며, 그런 상황에서도 그런 속력을 유지한다는 것은 '초코보=삼손'이라는 등식을 성립시키는 것이다. 5명이 초코보 한 마리에 다닥다닥 매달려 있는 것은 정말 보기도 안 좋고, 차라리 이렇게 불편하게 갈 바에는 몇 명은 내려서 뛰는게 빠르지 않을까? 용기사는 점프하고, 도둑은 달리면서 말이다.

제 2장 : 초코보는 왜 괴물에게 습격당하지 않는가?

초코보는 FF 시리즈중 FFⅡ부터 등장하는 캐릭터이다. 이 초코보를 타고 여행을 하면 가장 좋은 점이 적과 조우하지 않는다는 점이다. 필자도 FF 시리즈를 플레이 해 오는 동안 몇백번 초코보에 올라 타고 여행을 해 보았지만 한번도 적과 만나 본 적이 없다. 심지어 FF7에서는 초코보를 이용해 초반 강적을 피하기도 한다. 도대체 그 이유가 뭘까? 초코보의 몸집이 어마어마한 것도 아니고 초코보(FFT에서 등장하는 변태 초코보는 제외하고)의 최강(?) 기술 '초코보 킥'을 사용한다고 하지만 위력은 게임 초반에만 잠시 사용할 수 있을 정도로 약하다. 정말 겉으로 보나 속(?)으로 보나 지나가는 바보 몬스터들도 노릴 만한 사냥감인데도 불구하고 어째서 습격을 당하지 않는 것일까?



먼저 큰 이유중 하나가 튼튼하고 빠른 다리일 것이다. 소환마법으로 도망가는데 쓰일 정도로 몬스터를 만나면 전속력으로 달려서 도망가기 때문에 몬스터에게 습격받지 않는 것이다. 초코보의 스피드는 거의 단거리 선수가 달리는 정도의 스피드 수준이다. 그렇다면 모든



몬스터들은 초코보보다 느린가? 실제로 FF 시리즈에 나오는 대부분의 몬스터들은 꽤 무게가 나가고 땅에 발이 달라 붙은 것처럼 움직임이 둔하다. 날개를 가진 몬스터도 있지만 초코보의 스피드에 비할 바는 되지 못한다. 정말 달리기 대회를 한다면 FF 캐릭터 중에서 단연 금메달감!

두 번째 굉장히 경계심이 강한 듯하다. 그렇기 때문에 무시무시한 몬스터들 사이에서 살아남을 수 있는 것이다. 몬스터를 보고 위험여부를 판단하는 것이 아니라 선천적으로 몬스터로부터 도망치는 본능같은 것이 있어 몬스터를 만나기 전에 먼저 감지하고 도망가는 것은 아닐까?

초코보의 움직임을 보면 그냥 앞으로 전진하는 것처럼 보이지만 사실은 신중하게 길을 선택하여 가는 것이다. 그러나 이것이 초코보에 타고 있는 동안 몬스터를 만나지 않는 이유가 되기에는 부족하다. 일단 한번도 조우하지 않기 때문에 뭔가 다른 이유가 있을 것이다.

더러운 얘기지만 초코보는 냄새가 좀 난다. 트로이아 마을에 있는 조그만 사육장에서 들은 얘기지만, 초코보의 냄새는 몬스터들에게는 너무나 괴로운 냄새라는 것이다. 벌레중에도 새들이 싫어하는 냄새를 풍겨서 잡아먹히지 않게 자신을 보호하는 것이 있는데, 초코보도 비슷한 방법으로 자신을 보호하고 있는 것은 아닐까?

초코보는 몬스터들에게 있어서 가까이 하고 싶지 않을 뿐더러 맛도 없고 먹을 수도 없는 대표적인 동물일지도 모른다. 게다가 초코보의 고약한 냄새가 몬스터들이 너무나 싫어하는 냄새이기 때문에 몬스터이 나타나지 않는 것은 아닐지…



제 3장. : 초코보는 어떻게 잡힌 순간부터 시키는 대로만 움직이는가?

초코보를 잡는 것은 너무나 어려운 일이다. 뒤뚱거리면서도 여기로 저기로 뛰어 다니기 때문에 한마리만 잡아타는 일도 너무나 고되다. 겨우겨우 잡아 타더라도 흑 초코보는 성질이 난폭하고 한번 내리면 자기네 숲으로 도망가 버린다.

그러면 보통 초코보도 성질이 난폭하다는 얘기가 되나? 흑 초코보는 야생으로 난폭한 기질을 가진데다가 일단 내리면 휭하고 도망가버리고, 게다가 내 맘대로 조종하는 일은 길들여지지 않은 야생마에 올라타기보다 더 어려울 것이다.

초코보를 다루는 방법은 말(馬) 입에 재갈을 물리듯 줄을 매어 조종하든가 코끼리를 다루듯 급소 같은 곳을 자극하여 다루는 방법, 둘 중의 하나일 것이다.

초코보가 사람이 등에 올라타면 얌전해지는 걸 봐서는 등 어딘가에 약점, 혹은 성질을 온순하게 하는 혈도가 있을 것이다. 까불면 급소를 자극하여 온순하게 만든 뒤, 말처럼 고삐를 매어 다루면 된다. 급소인 등에 사람이 타면 얌전해지는 초코보, 사람을 태울 때는 어떤 마음일까? 어쩌면 그 순간 초코보 자신은 쾌감(?)을 느끼고 있을지도….



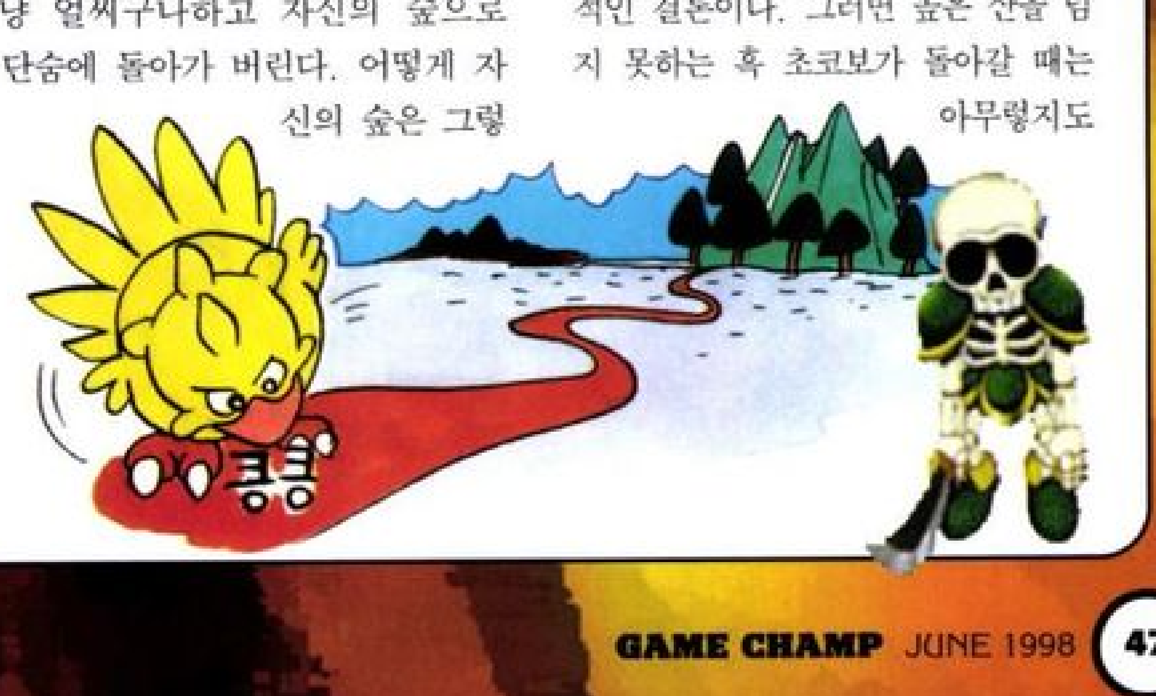
제 4장 : 흑초코보는 분명히 높은 산은 넘지 못한다. 그런데 자기의 숲으로 되돌아갈 때는 어찌 그리 쉽게 넘어가 버리는 것인가?

「FF의 세계」에서 초코보는 슈퍼스타다. 초코렛을 좋아하는가의 여부는 알 수가 없지만 이름은 초코렛과 비슷한 뉘앙스의 초코보다. 그러고 보니 유명한 와인 글래스중에 초코보라는 이름을 가진 것도 있다. 겉모양부터가 다른 글라스와 뭔가 다른 느낌을 주는 디자인을 가진 초코보 글라스, 그것은 거의 예술에 가까운 물건이다. 그런데 초코보와는 어떤 관계지? 아무 관계도 없잖아!

다시 본론으로 돌아가, 초코보는 아무리 먼 곳으로 데리고 나가도 내리기만 하면 고삐풀린 망아지 마냥 얼씨구나하고 자신의 숲으로 단숨에 돌아가 버린다. 어떻게 자신의 숲은 그렇게 쉽게 찾는 것일까? 위에서도 언급했지만 그저 땅에서 달릴 줄이나 아는 초코보는 조금 안 좋은 냄새가 난다고 트로이아 마을의 사육사가 말한 적이 있다. 분명 후각이 예민해서 자신이 걸어 온 발(자취겠죠..??)냄새를 더듬어 돌아갈 수 있는 것이다. 얼마나 냄새가 강하면 달리면서 그 냄새를 맡을까?

또 날아 다니는 흑초코보도 있다. 크기는 초코보와 비슷한 정도의 크기이다.

그들은, 분명 새들이 제 집으로 찾아오는 것처럼 새가 가진 귀소본능을 가지고 있을 것이다. 극히 일반적인 결론이다. 그러면 높은 산을 넘지 못하는 흑 초코보가 돌아갈 때는 아무렇지도



않게 산을 넘어 자신의 숲으로 돌아가는 것은 어떻게 설명해야 하나?

'혹 초코보는 산을 넘지 못한다' 라고 알고 있지만 집으로 가서 쉴 수 있다는 생각에 너무나도 즐거워 마음도 두둥실~ 몸도 두둥실~ 가벼워지는 것이 아닐까? 사람도 좋은 일이 있으면 하늘을 날아갈 것 같은 기분이 된다고 하는데….

그렇다고 날아다니는 사람을 필자는 한번도 보지 못했다. 새는 이미 나는 법을 알고 있으니 기분이 좋을 때 더 높이 날 수 있는 것이다. 믿기지가 않아!

또 하나는, 갈 때는 다섯이나 되는 사람을 태우고 있어 비행고도가 낮아졌지만 돌아갈 때는 아무도 태우지 않기 때문에 그만큼 가벼워져 더 높은 고도로 비행한다는 것이다.

'혹 초코보는 산을 넘지 못한다' 라고 생각하고 있지만 사실은 산을 넘는 능력을 가지고 있는 것 같다. 사실 혹 초코보도 힘들 것이다. 돈 한푼 못 받고 일을 해야하는 심정은…. 그저 집으로 돌아가고만 싶은 그 심정을 알 것 같다. 하지만 너무해! 조금만 더 힘쓰면 힘들게 산을 돌아갈 필요는 없잖아!



제 5장 : 혹 초코보가 숲에서만 착륙(?) 하는 이유는?

혹 초코보를 타고 다른 마을로 가기 위해서는 숲에서 내리지 않으면 안 된다.

이것이 사람을 XX게 만든다. 가고자 하는 장소는 서울인데, 숲은 멀리 떨어진 수원에 있다면 얼마나 열받을까? 초코보에서 내리는 것 자체는 간단한 것인데 왜 숲에서밖에 내리지 못하는 것일까?

혹 초코보의 신장은 몸집이 작은 코끼리 정도이다. 새로 치자면 꽤 몸집이 거대하지만 몸집에 비해서 날개가 작아 착륙하는 것이 어려울지도 모른다.

일반적으로는 새는 날개를 펼치고 미끄러지듯 내려오지만 혹 초코보의 경우는 퍼덕이는 날개를 멈추면 꽈당하고 땅위에 처박히고 말 것이다. 몸이 너무 커서 숲의 나뭇가지나 잎을 착지용 쿠션으로 대신하고 있는 듯하다. 제트기라도 날아오르는 것보다 착륙하는 편이 훨씬 어려울 것이다. 게다가 혹초코보는 겁쟁이이기 때문에 몸을 숨기려는 본능도 있는 것 같다. 하지만 어떻게 그 거구를 숨길까? 이건 이영자가 바늘뒤에 숨는 것과 같다고 본다.





제 6장 : 뚱보 초코보는 어떻게 언제나 모습을 감추고 있는 것일 까? 또 뚱보 초코보와 보통 초코보는 어떤 관계인가?

초코보의 숲 한편에는 뚱보 초코보가 있다. 이 때, 기잘의 야채를 꺼내면 뚱보 초코보가 나타난다. 귀찮아 죽겠다는 모습은 유머러스하기도 하고, 전투에서 지친 우리들을 평안하게 해 주기까지 한다(나만 느끼는 것일지도 모르겠지만…). 역시 뚱보는 뚱보야. 숨어있다가도 먹을 것만 주면 나타나니까.

뚱보 초코보는 모습을 별로 보이고 싶어하지 않는다. 왜일까? 아마 수줍음이 많아서일 것이다. 하지만 단순히 그 이유만 일까? 아니 뚱뚱해서 ← 필자 왈



여기서 우리가 짚고 넘어가야 할 것이 있다. 그건 바로 뚱보 초코보의 출생 비밀이다. 뚱보 초코보나 혹 초코보는 일반 초코보로부터 돌연변이로 태어난 것이라고 생각된다. 즉 고대에 원시 초코보 종(種)이 있었으며 일반 초코보부터 혹 초코보, 그리고 뚱보 초코보에 이르기까지 점차 종(種)이 나뉘어져 온 것이다.

그중 가장 원시 초코보에 가까운 것은 날 수 있는 혹 초코보일 것이다. 그리고 현재 일반(보통) 초코보라 부르는 것은 혹 초코보의 날개가 점점 퇴화되어 된 것이 아닐까? 그리고 뚱보 초코보는 지능만을 발달시켰다고 한다면 초코보 종 진화과정의 정점이라고 해도 괜찮지 않을까?

분명 뚱보 초코보의 고향은 먹이도 풍부하고 천적도 전혀 없었을 것이다. 그렇기 때문에 도망 치기 위해 달릴 이유도, 날아야 할 이유도 없었을 것이다. 그래서 그들의 능력은 점점 퇴화해 버렸을 것이다.

돼지가 된 이유가 있었어! '돼지가 우물에 빠진 날'인가 하는 것도 다 이유가 있었어. 어 딴소리군요.

역시 이유없는 무덤 없군요. 그런데 어느 날 갑자기 천적이 등장하게 되고, 날 수도 달릴 수도 없는 뚱보 초코보는 종족을 유지시키기 위해 대를 거듭하면서 지능을 발달시켰왔던 것으로 생각된다.

지금도 좀처럼 모습을 보이지 않는 이유는 이런 고대부터 흘러 온 본능(신체의 열세를 딛고 천적으로부터 종족을 유지시키려고 하는 것) 때문이다. 좀 서투른 추측이지만 너무나 뚱뚱해서(원래부터 이런 체형이었을지 모르지만) 움직임이 둔하고 몬스터에게 당해낼 수 없었기 때문에 숨어있었던 것이 아닐까? 수줍음이 너무 많아서 남들 앞에 나가기를 꺼려하는 사람들은 이 뚱보 초코보처럼 몸을 숨기는 기술을 연마해 보는 것이 어떨까? 하지만 뚱보가 되라고는 하지 않았어요!

제 7장 : 뚱보 초코보는 아이템을 어떻게 보관하고 어떻게되돌려 주는가?



뚱보 초코보에게 아이템 보관을 부탁하면 무료로 맡아준다(기잘의 야채가 보관비용일지도 모르겠지만). 맡길 수 있는 아이템의 갯수도 제한이 없다. 예측컨데 뚱보 초코보는 먹성이 좋기 때문에 뭐든지 꿀꺽꿀꺽 잘 삼킨다. 그렇기 때문에 맡기는 아이템마다 마구 삼키는 것은 아닐까?

그럼 맡긴 사람들이 찾아와 돌려달라고 할 때는 아무도 보지 않는 곳에서 우웩~ (^^;) 하고 토해내는 것 일지도 모른다. 으~ 더러워. 원하는 것을 뱃 속에서 꺼내는 재주라도 가지고 있는 것인가? 오~ 써커스. 그렇다면 기인열전 동물에 장에 나가도 좋지 않을까? 맞아~ 맞아~ 하지만 뚱보 초코보가 좋아하는 기잘의 야채를 맡겨도 돌려주는 것을 보면 배속으로 꿀꺽 삼켜서 보관한다고 보긴 어려울 것이다. 만일 뱃 속으로 집어넣었다면 뚱보 초코보는 십중팔구 소화시켜 버렸을 테니까…. 뚱보 초코보에게도 양심이라는 것이 존재하는 것일까? 아님? 그러면 날개의 안쪽 깊숙한 곳에 숨겨 두는 것일까? 참! 그런 방법도 있었구나! 그거라면 쉽게 아이템을 꺼낼 수 있고, 더럽힐 염려도 없다. 게다가 몸에 지니고 있으니 도둑맞을 걱정도 없어 만사 O·K!!

그러나 좋아하는 기잘의 야채를 맡긴다 해도 되돌려 주는 걸 보면 심성이 아주 고운 녀석인가보다.

좋아~ 나의 분신! 나의 모든 것! 양심 냉장고를 드리겠습니다.

제 8장 : 뚱보 초코보는 어떻게 인간의 말을 할 수 있는 것인가? 정말 인간의말을 하는 것인가? 아니면 텔레파시인가?

초코보의 숲속에서 기잘의 야채를 꺼내면 뚱보 초코보가 나타나 아이템의 출납을 물어온다. 어떻게 초코보는 인간의 언어를 알아 듣고 말할 수 있는 것일까?

그리고 이 때 사용하는 것은 사람의 언어인가? 아니면 텔레파시인가? 또 어떠한 이유로 이러한 능력이 발달된 것일까?



앞서 말한 바와 같이 몸집이 너무나 커져버려 움직임이 둔해진 대신 종족을 유지시키기 위해 발달된 지능의 수준이 극에 달해 텔레파시 같은 특수한 능력이 발달한 것이 아닐까 생각한다. 즉, 지금의 뚱보 초코보의 선조인 옛 뚱보 초코보 종(種)은 날지 못하고 달리지 못하는 대신 지능을 발달시켜 자신을 보호하는 방법을 취해 왔다. 그리고 초코보는 그 연장선에서 텔레파시나 인간의 언어를 습득한 것이다.

그러면 텔레파시를 사용하든 인간의 언어를 사용하든, 어떻든 간에 실제로 말하는 것이라고 단정짓자. 왜냐하면 뚱보 초코보를 만났을 때 자막이 표시되기 때문이다. 참! 이유도 단순하죠. 우훗!

그런데 문제는 뚱보 초코보가 어떻게 인간의 말을 하는가 하는 것이다. 인간의 말을 한다는 것은 뚱보 초코보도 앵무새처럼 인간의 언어가 가능한 혀나 입 등의 기관을 가지고 있는 것일까? 뭐! 그렇다면 문제없이 말을 할 수 있을 것이다.

그러나 의사소통이 된다는 것은 초코보에겐 도리어 귀찮은 일이 되어버린 것 같다. 수줍음이 많아 될 수 있으면 숨어있으려 하는 그들을 툭하면 불러내 아이템 맡아라, 도로 내놔라 등의 요구를 하는 인간들에게 욕이라도 한마디 해주고 싶은 심정일 것이다.

그런 불만 때문에 뚱보 초코보가 FF시리즈를 떠나 버린 것일까?

제 9장 : 뚱보 초코보를 부르는 기잘의 야채는 어떤 야채인가?



기잘의 야채는 뚱보 초코보가 제일 좋아하는 야채이다. 옛날부터 있었던 흔한 잡초라고 생각할 수도 있겠지만, 그것만 상점에서 파는 것을 보면 현재 재배하고 있는 것 같다.

필자가 처음 기잘의 야채를 손에 넣었을 때의 인상을 기록해 보겠다.

처음 손에 넣었던 것은 미시티아의 초코보 숲에 떨어져 있었던 것이다. 그 주변이 기잘의 야채의 원산지라고 한다면 그것은 온대지방에서 자라는 것일 것이다. 가격은 한 개 50길, 모양도 크기도 양배추와 비슷한 것 같다. 맛은 냉이, 쑥, 같은 풀이나 미나리 같은 맛이다. 그러나 잎의 줄기가 딱딱하고 쌉겨 냄새가 나기 때문에 인간이 먹기에는 좀처럼 맞지 않을 듯 하다(이것은 내가 키우던 뚱보 초코보의 말). 우득우득 통째로 먹는 것이 뚱보 초코보의 취미! 한 입에 쏙 넣고 이빨로 와자작 씹는 재미가 그만이다(이건 필자가 먹어보지 않아 잘 모르겠지만 뚱보 초코보가 그렇다니 기술하는 것이다). 생각보다 미식가인걸? 그 중에서는 미시티아산 기잘의 야채가 아니면 '오우~노우!!' 라고 질색을 할 건방진 뚱보 초코보가 있을지도…. 이런 놈들은 쫄쫄 굶겨야 돼! 굶어! gC

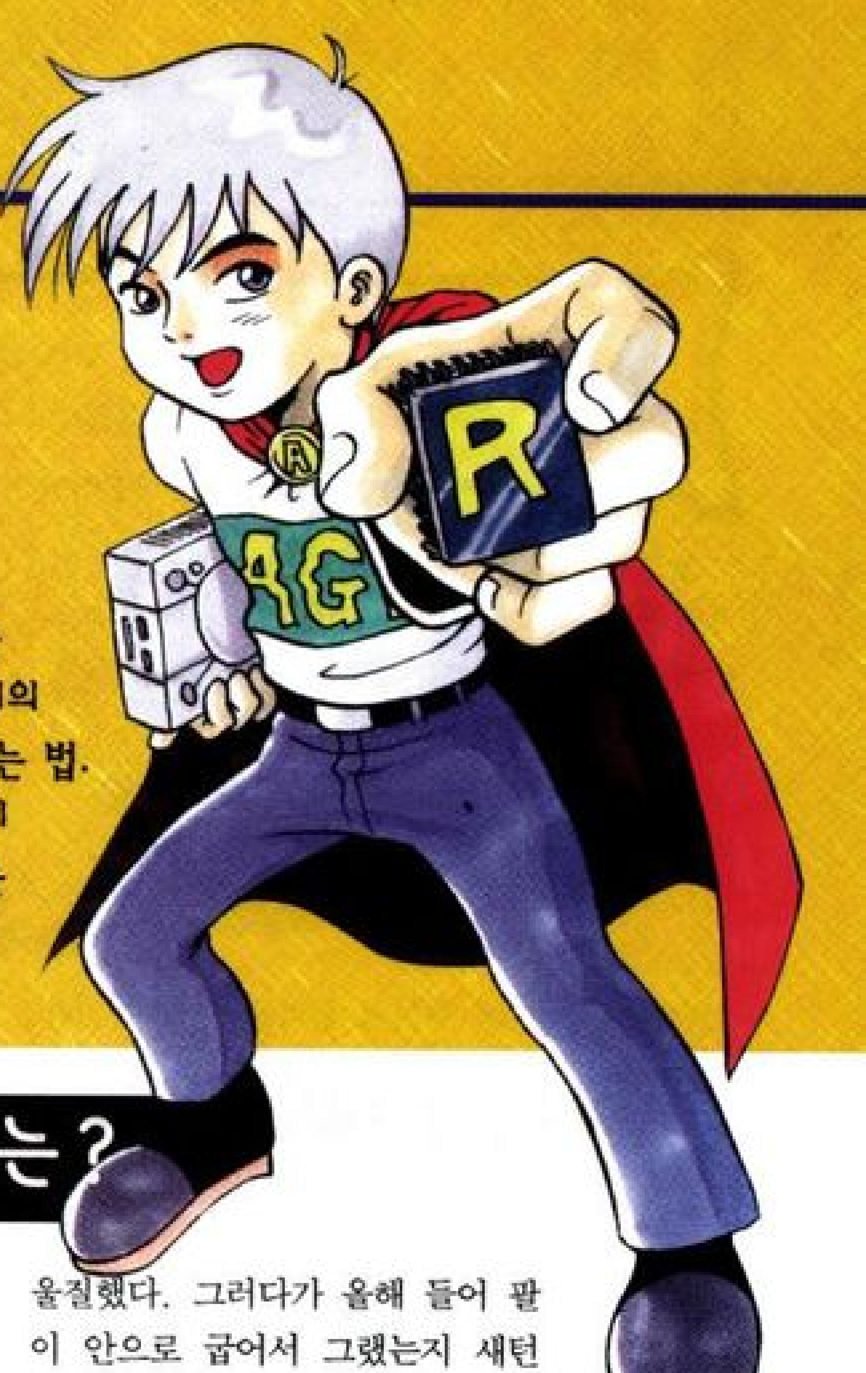


전설이 되어버린 초코보

점점 FF시리즈에서 초코보는 전설이 되어가고 있다. FF5 이후를 마지막으로 모습을 감춘 흑 초코보를 비롯해 그 이전에 이미 자취를 감춘 뚱보 초코보. 최근 '초코보의 이상한 던전'이나 '파이널 판타지 택틱스' 등에서 초코보들이 악방의 감초격으로 등장하지만 예전 만큼 반갑지는 않다. 전부 변종이라는 이미지를 지울 수 없기 때문인지도 모르겠다(이것도 나만 그런건 아니겠지?). 이제 초코보가 등장하더라도 그냥 달리기만 하는 이동 수단으로서의 역할밖에 하지 않을 것이다. FF7을 보라. 이미 대가 끊겨버린 듯하지 않은가! 초코보! 정말 전설속의 이야기가 되어버릴 수도 있다. FF 시리즈의 한 시대를 풍미했던 초코보. 언제나 푸른 초원을 맘껏 달렸던 초코보. 필자는 초코보에 대한 글을 쓰면서 FF8에서 다시 불평을 하며 일행을 날라다 주고, 일행의 아이템을 보관해 주는 초코보의 모습을 보았으면 하는 바램이다.

PlayStation 연구실

플스가 등장한 지 올해로 만 4년째를 맞이하고 있다. 플스는 당초의 기대를 훨씬 뛰어넘어서 전세계에 3,000만대 이상이 보급되어 명실상부한 게임기의 왕좌에 올랐다고 말할 수 있다. 그러나 이 세상에 영원한 왕좌라는 것은 없는 법. 이는 닌텐도의 예를 보면 알 수 있다. 새턴 의 후속기인 카타나가 발표된 이 시점에서 SCEI는 언제 플스 2를 발표할 것인가? 이번 달 PS 연구실에서는 플스 2의 CPU를 중심으로 플스의 후속기에 대한 예상을 해보기로 한다.



플레이 스테이션 2의 두뇌가 될 차기 CPU는?

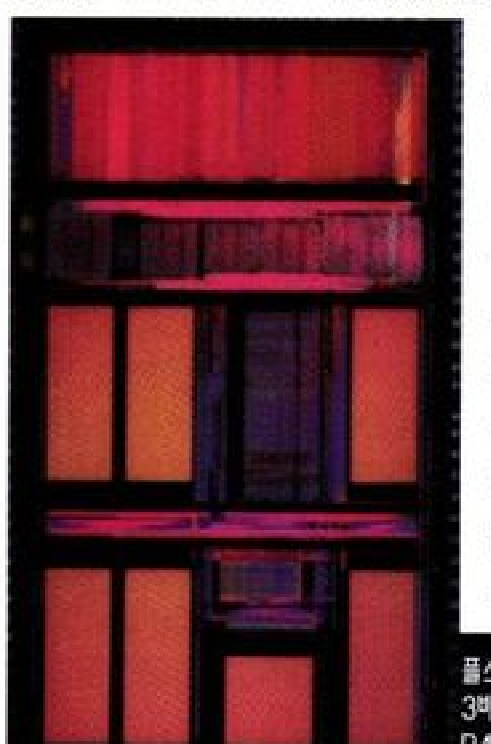
뛰어난 성능의 R3000A

이미 잘 알려져 있는 것처럼 플스의 CPU는 밉스사의 32비트 R3000A(33MHz, 30MIPS)이다. 그러나 이 R3000A는 구형 워크스테이션에 사용되었던 R3000 시리즈가 아닌 플스용으로 사용하기 위해서 성능을 최적화시킨(나쁜 말로 축소시킨) 커스텀 칩이다. 1994년 11월 플스가 처음 출시되었을 때 사람들은 워크스테이션에나 사용되던 CPU가 게임기에 채택되었다면서 놀랄 정도로 당시로서는 굉장한 성능을 자랑하였다.



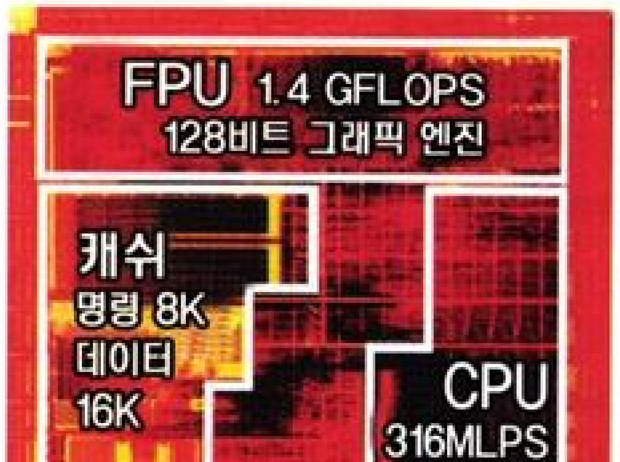
플스의 CPU R3000A

그러나 근래에 출시되는 PC의 평균 CPU속도가 166~300MHz 이상인 것을 감안한다면 33MHz라는 속도가 너무 느리다고 생각할 수 있다. 하지만 CISC(Complex Instrument Set Computing)방식의 펜티엄과 RISC(Reduced Instrument Set Computing) 방식의 밉스 칩을 단순히 클럭 속도만으로 비교하는 것은 약간 무리이다. 게다가 R3000A의 내부에는 폴리곤 처리를 제어하는 기하학 전송 엔진(Geometry transfer engine: GTE)과 다이렉트 메모리 억세스(DMA), MDEC 하드웨어 등과 같은 시스템 장치가 내장되어 있어서 아주 뛰어난 퀄리티의 그래픽을 구현할 수 있는 장점을 가지고 있다. 하지만 N64의 CPU인 64비트R4300(93.75MHz, 100+FLOS)과 비교했을 때는 속도면에 있어서 1/3 정도밖에 되지 않기 때문에 어떻게 보면 R3000A라는 CPU가 이제 시대에 뒤떨어진 프로세가 된 것이 아닌가하는 의구심을 갖게 한다.



플스의 R3000A보다 3배 빠른 N64 R4300의 다이 구조

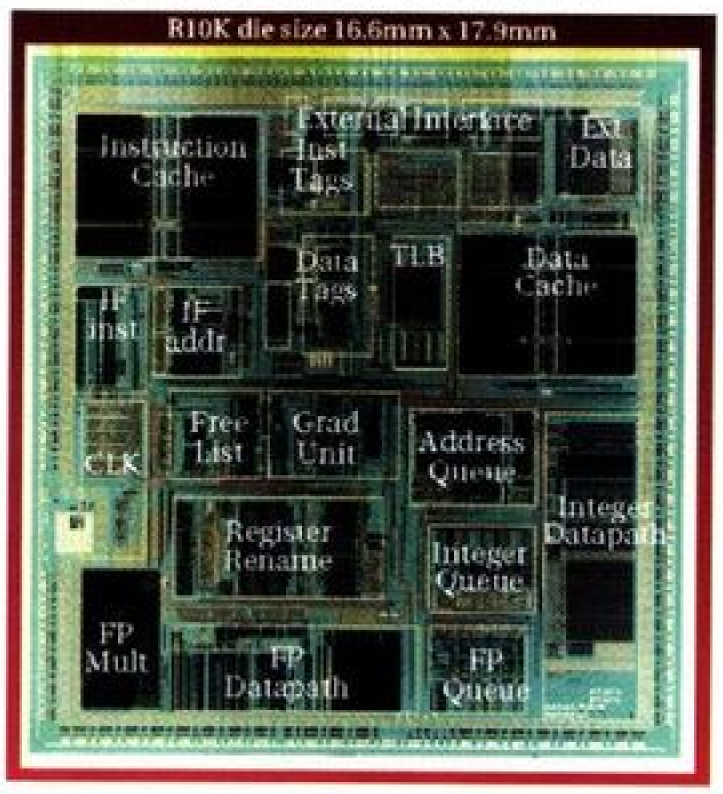
플스 2에는 어떤 CPU가 채택될까?



카타나의 CPU가 될지도 모르는 SH-4의 다이 구조

이제 플스 후속 기종에는 과연 어떤 CPU가 채택될 것인가에 대한 의문점을 풀어보자. 플스의 경쟁(?) 기종이라고 할 수 있는 새턴의 경우는 그 후속 기종인 '카타나'의 사양이 비공식적으로 발표된 바가 있다. 초기에 세가는 모토롤라, IBM, 애플 3사가 공동 개발한 PowerPC 603과 히타치의 SuperH(이하 SH)시리즈 중 어느 칩을 채택할 것인가에 대해서 신중하게 저울질했다. 그러다가 올해 들어 팔이 안으로 굽어서 그랬는지 새턴의 CPU인 SH-2보다 2세대 앞선 128비트 SH-4(200MHz, 360MIPS)를 채택했다는 비공식적인 발표가 있었다(SH-4는 2000년에 출시된다는 발표가 있어서 아무래도 신빙성이 좀 떨어진다).

어쨌든 세가가 막강한 CPU를 채택한 새턴 후속 기종을 발표해서 차차세대(?)기 시장의 기세를 잡으려고 한다면 SCEI가 이를 수수방관하고 있지만은 않을 것이라고 예상된다. 그렇다면 플스 후기종에는 SH-4의 성능과 비슷하거나 이를 능가하는 CPU를 채택해야 하는데, 뛰어난 그래픽 처리를 위해서라면 이번에도 밉스사의 RXXXX 프로세서를 채택할 것이라는 예상이 가능하다. 그렇다고 R3000 시리즈를 또다시 채택하지는 않을 것이므로 자연히 상위 프로세서 중에서 하나를 채택할 것이다.



R10000의 다이 구조. 너무 고성능이라서 게임기의 CPU로는 부적합하다

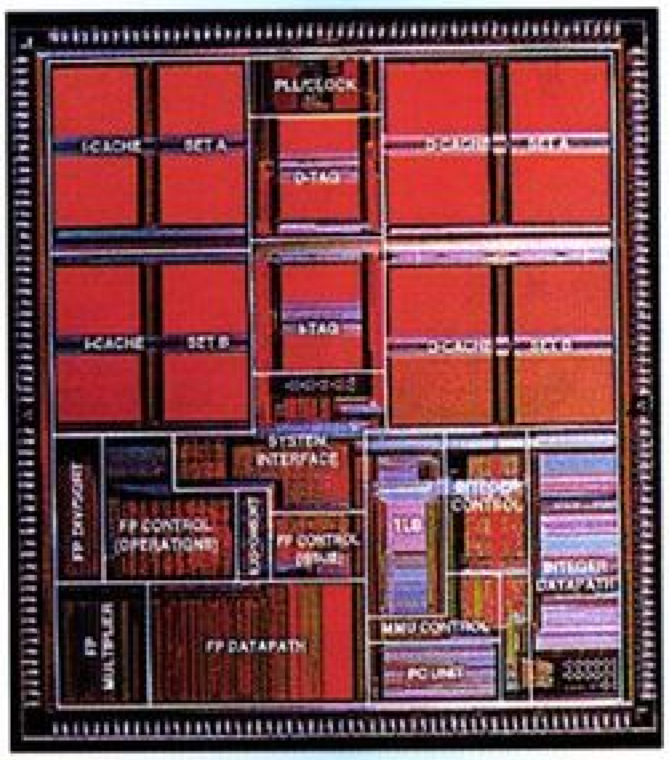
현재 R3000의 상위 프로세서는 R4300, R4000/R4400, R5000, R10000, R8000/8010이 있는데 이중에서 R10000, R8000/8010은 너무나도 고성능의 프로세서이기 때문에 현재로서는 게임기의 CPU로 사용될 것이라고 생각할 수 없다. 또한 R4300은 N64의 CPU이기 때문에 자존심 때문에서라도 SCEI가 이를 채택하지 않을 가능성이 크다. 하지만 이 R4300 자체가 보급형으로 제작된 것이기 때문에 이것을 배제할 수만은 없을 것이다.

이제 R4000/4400, R5000의 두 가지로 압축하여 예상해볼 수 있다. 개인적인 의견으로는 R5000이 채택될 가능성이 가장 높다고 본다. 이는 N64의 후속기종 개발 계획인 닌텐도 2000 프로젝트에서 그 근거를 찾아볼 수 있다. 넥스트 제너레이션 4월16일자 기사를 보면 닌텐도는 작년 여름부터 미국 실리콘 벨리에서 2000년 크리스마스를 기점으로 출시할 닌텐도 64의 후속 기종을 설계하고 있었다고 한다(그러나, 이 프로젝트는 현재 취소된 상태이다). 이 당시에 설계팀은 칩 보드상에 램을 장착한 싱글 칩을 고려하고 있었는데, 이 칩이 바로 R5000과 그래픽 서브 시스템을 내장한 형태였다는 것이다. 이러한 예를 보더라도 R5000이 플스 2의 CPU로 채택될 가능성은 보다 커지게 되는 것이다. 이 프로세서의 가격이 아직은 비싸다는 점이 걸리기는 하지만 게임기용으로 쓰일 경우, 성능을 최적화시킨 커스텀 타입으로 생산될 것이기 때문에 큰 문제가 되지는 않을 것으로 보인다.



○닌텐도 2000 프로젝트에서 R5000의 사용을 고려했다

R5000의 제원



R5000의 다이 구조

- 파이프라인 클럭 200MHz
- 시스템 인터페이스 클럭 100MHz 이상
- 32KB I-캐쉬, 32KB D-캐쉬
- TLB 48 듀얼 엔트리
- 파워 소비: 최대 10W
- 서플라이 볼트: 최소 3.0V, 평균 3.3V, 최대 3.6V

플스 2를 바라보는 챔프의 전망

현재 SCEI에서는 플스 2에 대한 어떠한 발표를 하고 있지 않으며 개발할 계획조차 없다고 하지만 세가의 카타나가 발표된 현 시점에서 이미 플스 2의 개발에 착수했으리라는 것은 의심할 여지도 없을 것이다. 이제 남은 것은 이것을 언제 공식적으로 발표하고 언제 출시하느냐는 문제만이 남은 것이다(한 2000년?). 마지막으로 플스 2의 성능이 어느 정도로 뛰어날 지에 대한 궁금증이 남는다(세가의 아케이드용 모델 3 스텝 2를 능가하지 않을까?). gC

미니 연구실

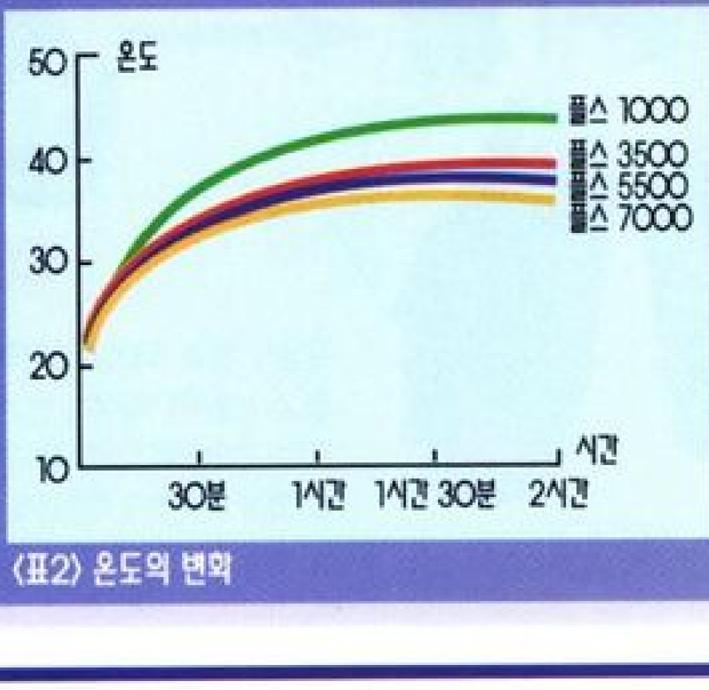
플스라고 해서 다 똑같은 것은 아니다! 2

전기를 사용하는 모든 기계가 그러하듯이 플스를 비롯한 게임기 역시 장시간 동안 켜놓으면 내부에서 열이 발생한다. 특히 플스는 장시간동안 플레이하면 발생한 열이 내부에 차서 끝내는 열 때문에 폭주(?)되어 버리는 경우가 종종 발생한다. 플스 각 기종들은 겉으로 봐서는 다른 점이 없는 것 같지만, 기종 번호 외에도 기판 배열이나 사용 디바이스가 모두 다르다. 전원부 또한 전기용품 취급법에 따라서 취급 번호가 다르게 구성되어 있다.

〈표1〉를 보면 플스 1000이 600mA의 전류를 소비하는 동안 플스 7000은 300mA 정도 소비하고 있다. 소비전류가 적을수록 발열량이 감소한다는 일반적인 상식에 근거해본다면 플스 7000이 발열에 대해서는 가장 안전한 기종이라고 할 수 있다. 이러한 사실은 〈표2〉를 보면 쉽게 알 수 있다.



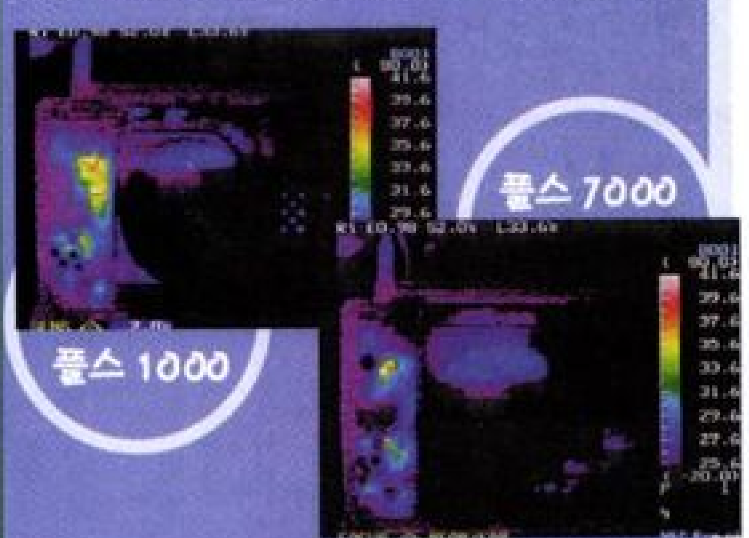
〈표1〉 소비전류의 변화



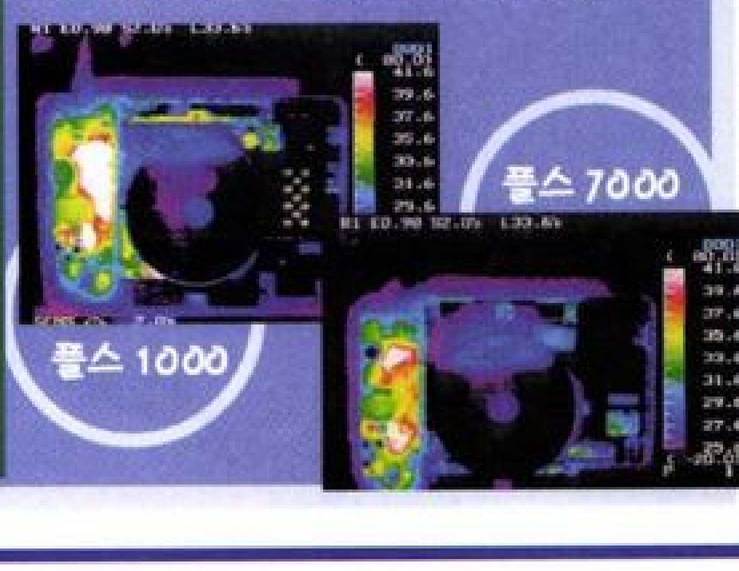
〈표2〉 온도의 변화

적외선 방사 온도계를 사용했을 때의 결과

1분 경과: 별다른 차이점이 보이지 않는다



30분 경과: 플스 1000의 온도가 더 높다



슈퍼로봇대전의 아성에 도전한다!

신세대 로봇전기

브레이브 사가

선라이즈사의 애니메이션에 등장했던 수많은 로봇들이 타카라에 의해서 플스용 S·RPG로 등장한다. 역대 「용자 시리즈」에 등장했던 로봇들 이외에도 「보톰즈」, 「가리언」등에 출현했던 캐릭터들도 등장하여 완전히 새로운 전설을 보여줄 것으로 예상된다.



▶제작사: 타카라 ▶장 르: S·RPG
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 6,800엔

역대의 모든 용자들이 총출동!

게임의 스토리는 TV 애니메이션 시리즈에는 등장하지 않은 새로운 용자를 중심으로 전개된다. 이 새로운 용자는 그 설정과 디자인, 스토리 등의 모든 것은 제작사인 타카라와 원작사인 선라이즈가 공동으로 제작하여 완전히 새로운 작품이 될 것이다.



조보자도 쉽게 즐길 수 있는 시뮬레이션 방식을 채택

TV 애니메이션과 오리지널 요소를 적용



이 게임은 TV 애니메이션의 성우진을 그대로 기용하여 필살기 소리, 이벤트상의 대화를 새롭게 녹음하였다.

또한 용자 시리즈의 필수 요소인 합체 변형 데모에 TV용 화면을 사용하였다. 전투 신에서는 코믹하게 표현된 캐릭터들이 다수 등장하며 캐릭터가 가진 기술에 따라서 여러 가지 액션도 준비되어 있다.



애니메이션과 똑같은 목소리로 대화를 나눈다



적과 1대1로 싸우는 전투 화면

또한 박진감 넘치는 필살기가 작렬하기 때문에 캐릭터의 감정 이입도가 높아진다.





게임의 스토리

머나먼 우주의 끝에서 악마 그란다크의 봉인이 풀렸다. 이 악마의 부활을 탐지한 우주 의식체 아스탈은 그란다크의 침공을 저지할 성용자(聖勇者)를 각 혹성에 파견하였다. 그런데 지구를 목표로 한 그란다크의 침공이 서서히 다가오고 있다.

한편 지구에 파견된 성용자 반은 주인공의 용기를 충전하여 반간으로 변신, 이에 맞서 싸우게 되는데..

○지구의 평화는 나 반간이 지킨다!



주인공

성용자 반의「용기의 원(源)」으로 선택된 지구 소년이다. 정의감이 강하지만 초기에는 용기가 없었다.





반간

반 + 간닷샤 = 반간

브레이크 체인지 반간



간닷샤



성용자반

성용자 반은 주인공 용자의 기를 충전하여 전장 10m의 「성용자 반」으로 거대화된다. 또한 간닷샤와 「브레이브 체인지 반간」이라는 합체에 의해서 용신합체 "반간"이 된다.



그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

어떤 CD로 플레이해볼까?

몬스터 컨프리 월드



몬스터 컨프리 월드는 「몬스터 팜」처럼 음악이나 게임 CD의 데이터를 사용하는 던전형 RPG로 주인공이 몬스터를 수집하여 육성시키는다는 내용을 담고 있다. 이 게임의 제작사인 아이디어 팩토리가 이전에 발표했던 「스펙트랄 포스」에 등장했던 츠폰이 주인공으로 등장한다.

▶제작사: 아이디어 팩토리 ▶장르: 던전형 RPG
▶발매일: 98년 여름 예정 ▶발매가: 미정

CD 데이터를 이용하여 자신만의 던전을 만든다

이 게임은 몬스터의 수집과 육성을 소재로 한 RPG이다. 플레이어는 주인공 츠폰이 되어 여러 종류의 던전을 돌아다니면서 몬스터를 사로잡는다. 그런 다음, 아이템을 주거나 전투를 시키면서 몬스터를 키워나가야 한다.

이 게임에서 특이한 점이라고 한다면 플레이어가 탐색할 던전이 CD에서 생성된다는 것이다. 음악 CD나 게임 CD를 사용하면 그 데이터를 기초로 던전이 생산된다. CD에 의해 던전의 구성이 변하기 때문에 거의 무한대로 모험의 무대를 만들어 낼 수 있다.



CD를 넣으면 그 데이터로 던전을 찾는다



던전을 발견했다!


CD에 따라서 던전의 지형과 구성, 등장 몬스터 등이 달라진다

몬스터 배틀 대회에서 우승을 차지하자

이 게임의 목적은 한 달에 한번씩 개최되는 "몬스터 배틀 대회"에서 우승하는 것이다. 즉, 몬스터의 수집과 육성은 모두 이 대회에서 우승을 차지하기 위한 것이다. 물론 몬스터 수집, 그 자체도 게임의 목적 중 하나이다. 대회는 한 달에 3번씩 열려서 1년에 총 36회가 개최된다. 이 모든 대회를 제패하는 것이 게임의 최종적인 목적이다.



접근전은 전방에서 이루어지며 후방은 특수능력을 사용하여 전방을 지원하게 된다

게임상의 등장캐릭터



츠 폰
이 게임의 주인공으로「스펙트랄 포스」에 등장한 바 있다. 수많은 몬스터의 마음을 통할 수 있으며 그 능력을 사용하여 몬스터를 동료로 만든다



팬 더
주로 숲에 살고 있다. 아주 영리해서 사람의 성격을 잘 알고 있는 듯하다. 그래서인지 훌륭한(?) 사람과는 잘 친숙해지지만 천박한 사람과는 친해지려고 하지 않는다



봄낫파
머리 부분이 수류탄을 연상시키는 몬스터. 공격력이 아주 높다



코다마
항상 지팡이를 들고 다니는 몬스터. 언뜻 봐서는 몸을 사용하는 공격은 아주 싫어하는 것 같지만 무언가 숨겨져 있는 능력이 있는 듯하다.



오하나보우
머리에 꽃이 피어있는 이상한 몬스터로 꽃가루 공격을 한다. 숲에서 발견하기 쉽다



카브린
일본식 투구를 쓰고 있는 몬스터. 투구에 주문이 걸려있어서 몸의 일부분이 되었다



은하계의 평화는 내 손으로 지킨다!

은하 아가씨 전설 유나

-파이널 에디션-

PC 엔진용으로 제 1탄이 발표된 이래로 7년이 지난 지금까지 수많은 팬을 확보하고 있는 「은하 아가씨 전설 유나」가 마침내 플스용으로 등장한다. 새턴용 「유나 3」를 플스용으로 이식하는 것이지만 대전 플레이와 같은 플스용만의 오리지널 요소를 가지고 있으므로 새턴용을 플레이해 본 플레이어도 기대해도 좋을 듯하다.



▶제작사: 허드슨	▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 98년내	▶발매가 : 미정

은하 아가씨 유나, 드디어 플스의 세계로 입성

「은하 아가씨 전설 유나」는 게임 이외에도 만화 애니메이션과 라디오 프로그램으로도 제작된 바 있는 인기 미소녀 게임이다. 시리즈 최신작이 되는 이 게임은 역대 작품에 등장했던 캐릭터와 애니메이션의 캐릭터가 모두 등장하기 때문에 「파이널 에디션」이라는 부제에 걸맞는 완성도를 보여줄 것이다. 스토리와 게임 시스템은 새턴용 「유나 3 -라이트닝 엔젤-」을 이식하는 것이지만 플스용에는 오리지널 요소가 추가되어 보다 재미있는 내용이 될 것이다.



귀여운 여고생 스타 유나의 모험이 다시 시작된다!

지구를 파괴하려는 기계황제의 등장!

여고생 스타이자 은하계를 구하는 「빛의 구세주」인 유나는 어느 때와 마찬가지로 유리와 함께 아이쇼핑을 즐기고 있었다. 그런데 갑자기, 검은 구름과 함께 자신을 「기계황제」라는 자칭하는 거대한 홀로그램이 나타난다. 그녀는 지구를 파괴한다는 선언을 하면서 기계화 병사군단을 조정하여 도시를 공격하기 시작한다. 유나는 동료들과 함께 기계화 병사군단에게 과감히 맞서지만 지구를 파괴할 수 있는 가공할 위력의 미사일 "천화"의 스위치가 눌려지고 마는데….



도시에 나타난 검은 구름에 당황해 하는 유나 일행 앞에 엘나가 나타나서 현재의 위기 전해준다



기계화병에게 공격당하는 사람들을 구출하기 위해서 변신한 유나.



수수께끼의 별에 쌓여있는 그녀에 대한 정보는 거의 없다.



이 름	유나 카구라자카
생년월일	2283년 4월 17일
나 이	16세
혈 액 형	AB형
키	158cm
체 중	45kg
취 미	TV 시청, 전화 통화, 봉제 인형 모으기
무 기	메트리크스 디바이더-플러스
통상공격	혼란 공격 건 모드(원거리), 소드 모드(근거리)
공 격 기	미라쥬 캐논, 라이트 슬래쉬

플스용만의 오리지널요소! 대전 플레이

플스용 유나에서는 클리어하기 위해서 육성시킨 캐릭터를 세이브 데이터에 남겨두면 친구들끼리 대전을 할 수 있다. 특정적인 몇 개의 맵을 무대로 하여 자신이 선택한 캐릭터끼리의 대전을 즐길 수 있다(물론, 같은 캐릭터끼리의 대전도 가능하다). 시스템은 오리지널 모드에서의 전투 방식과 같은 유니트끼리의 배틀이다.



자신의 캐릭터를 순서대로 맵상에 배치한 다음, 전투를 벌인다



누가 플스가 2D게임에 약하다고 했는가

리얼바우트 아랑전설 스페셜

-도미네이티드 마인드-



SNK가 리얼바우트의 최신작 「리얼바우트 스페셜 도미네이티드 마인드」를 플스용으로 발표한다. 물론 아케이드용으로는 이미 7탄까지 출시되었지만 이 게임은 단순히 6탄을 플스로 이식하는 수준을 넘어서 플스용만의 오리지널 요소가 많이 추가된 것이 특징이다.

▶제작사: SNK ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 6월 25일 ▶발매가: 5,800엔

플스 전용 리얼바우트 아랑전설 등장!

이 게임은 「리얼바우트 아랑전설 스페셜」을 기본으로 한 이식작이지만 원작에 애니메이션 무비와 신 캐릭터를 추가하였으며 새로운 시스템을 도입하였다. 즉, 플스 전용 아랑전설이라고 말할 수 있다.

신 캐릭터 알프레드가 주인공으로 등장

이번 시리즈의 주인공은 이전에는 한 번도 등장한 적이 없던 신 캐릭터「알프레드」가 등장하며 게임의 스토리 또한 플스용만의 오리지널 시나리오를 채택하였다.



아케이드용과는 완전히 다른 캐릭터 선택화면


주인공 알프레드가 프로펠러기를 타고 스테이지에 등장!

플스용만의 오리지널 시스템

퀵 어프로치


퀵 어프러치 발동!

퀵 어프러치는 상대의 공격을 가드하면서 돌진하는 것이다. 이 시스템으로 공격과 수비를 역전시킬 수 있다.

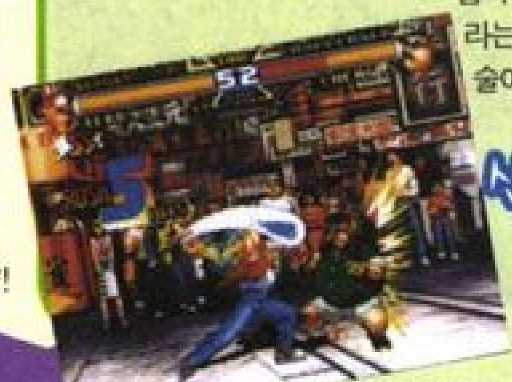
파이널 임팩트

파이널 임팩트는 일부 필살기를 취소하고 초필살기나 존재능력으로 연결하는 초연속기술이다. 이 커맨드를 제대로 입력하면 "FINAL IMPACT"라는 문자가 표시되면서 기술이 연속적으로 작열한다.



"FINAL IMPACT"라는 글자가 나오면서 필살기가 작열!

신필살기


테리의 신 필살기

몇몇 캐릭터에게는 신 필살기가 추가되었다. 테리의 신 필살기는 주먹을 아래에서 쳐올린 다음, 다시 한 번 주먹을 위에서 내려치는 공격기이다.

흥미만점인 옵션모드


아랑전설의 달인이 되기 위해 열심히 연습하자!

프렉티스 모드

프렉티스 모드는 간단히 말해서 연습모드이다. 일반 시합에서 특정 조건을 만족시켜야 하는 초필살기나 잠재된 능력을 마음대로 발휘할 수 있다.



플레이중에 커맨드를 까먹어도 도중에 기술을 확인할 수 있다

기술 커맨드 리스트와 간단 필살기 버튼

이 게임에서는 플레이 도중에 기술 커맨드를 확인할 수 있으며 또한 버튼 한 개만으로도 필살기를 발동할 수 있는 간단 필살기 버튼의 설정도 가능하다.

캐릭터 인포메이션



캐릭터 인포메이션을 통해서 캐릭터의 모든 정보를!

게임의 초기부터 사용할 수 있는 캐릭터는 새로운 캐릭터 알프레드를 포함해서 모두 21명이다. 이 캐릭터 인포메이션에서는 이들 21명의 프로필이나 프롤로그, 기술의 커맨드 같은 캐릭터의 데이터를 볼 수 있다. 또한 각 캐릭터 고유의 BGM도 즐길 수 있다.



이번에는 어떤 트랩을 설치해 볼까?

각명관 2



「각명관 2」는 지금으로부터 약 2년 전에 테크모가 출시한 시뮬레이션 게임으로 독특한 게임 진행으로 많은 인기를 끈 바가 있다. 전작과 마찬가지로 트랩을 설치하여 인간을 죽이는 내용을 가지고 있기 때문에 대부분 권선징악을 그 주제로 삼고 있는 일반적인 게임과는 정반대되는 개념을 가진 것이라고 할 수 있다.

▶제작사: 테크모 ▶장르: 시뮬레이션
▶발매일: 98년 여름 예정 ▶발매가:5.800엔

트랩으로 인간을 죽이는 역전의 시뮬레이션

이 게임은 플레이어가 게임상의 트랩을 피하는 것이 아닌, 오히려 트랩을 설치하여 인간을 죽이는 역전의 컨셉트가 적용되었던 시뮬레이션 게임 「각명관」의 후속작이다. 전작과 마찬가지로 악의 편에 서서 게임을 진행하게 되지만, 그래픽이나 게임성 등의 많은 부분이 전작보다 훨씬 향상되었다.



주인공은 19세의 소녀로 영원한 생명을 얻기 위해서 인간을 죽인다

공포스러운 분위기를 연출해주는 그래픽

이 게임은 전작과 비교했을 때 그래픽이 훨씬 화려해져서 마치 손으로 만지는 듯한 느낌이 들 정도로 사실적으로 이루어져 있다. 기와의 거칠한 느낌 성벽의 차가움, 톱날의 날카로움 등이 화면을 통해서 느껴진다. 특히 광원 처리에 의해 표현된 빛과 어둠의 연출은 음침한 분위기를 더해주어 공포심을 자극한다.



배경 뿐만 아니라 인간의 모습과 얼굴도 사실적으로 그려졌다

리얼한 움직임과 쾌적한 이동의 재현

캐릭터들의 움직임은 보다 사실적으로 표현되었다. 등장 인물과 침입자들의 걸음걸이, 무기를 휘두르는 모습, 트랩에 걸려서 고통스러워하는 적들의 모습 등의 모든 것들이 전작에 비해 좋아졌다. 또한 플레이어가 캐릭터와 일체감을 느낄 수 있도록 전작에서의 3D멀미 현상과 이동시 화면의 흔들림 등을 배제시켰다.



움직임이 보다 리얼해졌다

복잡한 이야기를 창출해내는 분기점들

전작은 전형적인 한 방향 스토리에 분기라고 해봤자, 엔딩 바로 직전에 YES, NO를 선택하는 것으로 엔딩이 변하는 정도였다. 하지만 이번 시리즈에서는 스토리를 진행하는데 있어서 상당수의 분기가 존재한다. 이 분기는 상대방의 질문에 대답하는 것에 의해 달라지는 것뿐만 아니라 플레이어의 행동, 침입자에 대한 대처방법에 의해 달라진다.

새로운 지형의 도입

지형 부문에 있어서도 달라진 점이 있다. 전작의 단순한 평면지형에서 탈피하여 계단이나 수로 등의 굴곡 지형이 많이 등장한다. 그래서 함정 설치 역시 이러한 지형을 이용해서 보다 효율적으로 설치할 수 있다. 예를 들어, 높은 곳에 낙석을 설치하거나 수로에 전기를 설치하는 것 등이 그것이다.



회전하는 낫에 걸리면 큰 대미지를 입는다

위험한 시설물들의 등장

이번 시리즈에는 「적과 아군을 공격하는 시설물」이 새롭게 등장한다. 흔들리는 낫이라던지, 접촉하면 대미지를 입는 대미지 존 등 그 종류가 아주 다양하다. 이러한 장치들은 주인공이 설치할 수 있는 트랩과는 달리 이동과 설치가 불가능하므로 전투시 주의가 필요하다.



계단과 같은 입체적인 지형이 등장한다



트랩 설치의 편졸성 향상!

트랩을 설치할 수 있는 곳은 천장과, 벽, 마루의 3군데이다.
선정할수 있는 위치가 다양해져서 플레이어가 버튼을 누르는 것으로 실행된다. 또한 버튼을 동시에 눌러서 여러개의 트랩을 동시에 작동시킬 수 있으므로 머리를 잘 쓰면 적을 연속적인 트랩에 걸리게 할 수도 있다.



함정을 설치하자

COMING SOON...

액션
■반다이 ■6월 예정 ■5,800엔

크라이시스 비트



이 게임은 플레이어가 4명의 캐릭터 중 1명을 선택하여 수수께끼의 테러리스트 집단에게 납치된 프린세스 오브 피어리스호를 되찾아 4천명의 승객을 구한다는 내용의 격투액션 게임이다.

■SCEI ■7월 9일 ■5,800엔

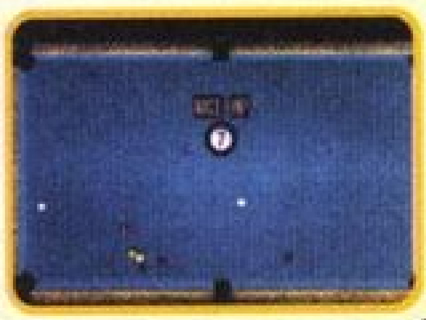
파이어 패닉



가까운 미래의 소방사를 주인공으로 등장하는 독특한 소재의 액션 게임이 등장한다. 플레이어는 주인공 마크를 조작하여 빌딩의 화재를 진압해나가야 한다. 불을 끄는 것뿐만 아니라 화재의 원인이 되는 폭주 로봇 또한 파괴해야 한다.

스포츠
■아스크 강담사 ■5월 21일 ■5,800엔

당구 -빌리야드 마스터-



이 게임은 일본의 유명 프로 당구 선수가 감수한 3D 빌리야드 게임이다. 맛세이나 히네리 등의 자유도가 높은 숏패턴을 보다 실감나게 즐길 수 있다.

어드벤처
■이스리 스탭 ■6월 18일 ■5,800엔

어나더 메모리즈



이 게임은 환상적인 세계의 학원이 무대인 어드벤처 게임이다. 주인공의 육성과 여자 아이와 사랑을 나누는 시뮬레이션 시스템도 가미되어 있다. 시험이나 이벤트에서의 전투신은 가드 배틀을 채용하였다.

■알트란 ■6월 예정 ■미정

엘프를 사냥하는 자들 2



일본 TV에서 방영되어 큰 인기를 얻었던 「엘프를 사냥하는 자들 2」가 완전 게임화되어 플스용으로 등장한다. CD 3장의 방대한 양으로 구성되며 게임만이 가지는 오리지널 요소들이 많이 적용되었다. 이번 시리즈에도 설정 자료와 성우들의 음성집 등이 수록되어 있다.

롤플레잉
■아이디어 팩토리 ■미정 ■5,800엔

오아시스 로드



이 게임은 플레이어가 탐색한 토지만이 맵에 그려지는 약간은 이상한 RPG이다. 탐색하는 방법에 따라서 플레이마다 다른 맵이 완성되며 미지의 토지를 탐색하면 수수께끼의 고대 유적이 발견되는 경우도 있다.

시뮬레이션
■알트론 ■6월 예정 ■5,800엔

K.O



이 게임은 플레이어가 권투 연습장의 트레이너가 되어 세계 최강의 복서를 키운다는 내용의 육성 시뮬레이션 게임이다. 갓 입문한 신입 선수를 프로 테스트에 합격시키고 4회전, 아시아 챔피언, 세계 챔피언, 그리고 다른 단체의 도전을 받아들어야 한다.

■아이디어 팩토리 ■98년 여름 예정 ■5,800엔

스펙트랄 포스 2



이 게임은 녹음이 우거진 「네버랜드」를 무대로 펼쳐지는 판타지 시뮬레이션 「스펙트랄 포스」의 제 2탄이다. 플레이어는 마족과 요정들의 왕이 되어 네버랜드의 패권을 차지하기 위해서 전투를 벌여야 한다.

■메사이아 ■98년 여름 예정 ■미정

알바레아의 처녀 -아름다운 성기사들-



이 게임은 알바레아 왕국을 지키는 성기사들과 연애를 즐길 수 있는 시뮬레이션 게임이다. 기사단을 통솔하는 성처녀가 되기 위해서 왕립학교에서 교육을 받는 아산이라는 여자가 이 게임의 주인공이다.

■안바란스 ■9월 예정 ■미정

천하통일



이 게임은 PC 게임에서 큰 히트를 기록했던 전국시대 역사 시뮬레이션 게임을 플스로 이식한 것이다. 플레이어는 전국시대의 다이묘가 되어 여러 가지 책략과 전쟁을 벌려서 궁극적으로는 전국을 통일시켜야 한다.

레이싱
■디지털 프론티어 ■6월 예정 ■5,800엔

JGTC -올제팬 그랜드카 챔피언쉽-



전 일본 GT선수권의 공인을 받은 레이싱 게임이 등장한다. 일본 국내 6곳의 실제 코스에서 경기를 펼칠 수 있으며 히트인의 드라이버 체인지와 무선연락도 그대로 재현되어 레이싱의 생생한 현장감을 느낄 수 있다.

ETC
■동보(東寶) 주식회사 영상사업부 ■7월 예정 ■6,800엔

고지라 -트레딩 배틀-



전 세계적으로 잘 알려진 괴수 고지라가 플스용 「트레딩 카드 게임」으로 등장한다. 게임에 등장하는 괴수나 지켜야 할 거점으로 시작하여 각종 이벤트까지의 모든 진행이 카드로 되어 있다. 플레이어는 이 카드를 사용하여 상대방이나 컴퓨터를 상대로 괴수 배틀을 플레이하게 된다.

PS 액션 리플레이 코드

철권 3

●체력 감소 없음
(1P) 300AAAB6 008C
(2P) 300AC342 008C
●전 캐릭터 사용가능
800992C8 FFFF
300992CA 001F
800992CC 03A2
300992CE 0005
●모든 무비 보기
800992D0 FFFF
300992D2 00FF
300992D5 0009
●볼 모드 & 시어터 모드
800992FE 0303
●플레이 시간 0
800B0F4C 0000
●플레이 시간 고정
8003DFC4 0000
8003DFCE 8E02
●포스 모드
남은 시간 고정
800AF064 0E10
남은 시간 감소 없음
8003DFB4 0000
8003DFBA 8C62
라이프 게이지 끔
300AF698 0000
●볼 모드
볼의 공격력 최대
(1P)800F5CEC 00FF
(2P)800F5CEE 00FF
포스 모드의 적으로 플레이
300AF1F4 0015



크로우	□
호 크	△
팰 콘	×

●캐릭터 모션 변화(1P)
E00AA5C8 01800002
300A1888 0000
300AA6D6 0000
E00AA5C8 01400002
300A1888 0001
300AA6D6 0001
E00AA5C8 01200002
300A1888 0002
300AA6D6 0002
E00AA5C8 01100002
300A1888 0003
300AA6D6 0003
E00AA5C8 01880002
300A1888 0004
300AA6D6 0004
E00AA5C8 01480002
300A1888 0005
300AA6D6 0005
E00AA5C8 01280002
300A1888 0006
300AA6D6 0006
E00AA5C8 01180002
300A1888 0007
300AA6D6 0007
E00AA5C8 01840002
300A1888 0008
300AA6D6 0008
E00AA5C8 01440002
300A1888 0009
300AA6D6 0009
E00AA5C8 01240002
300A1888 000A
300AA6D6 000A
E00AA5C8 01140002
300A1888 000B
300AA6D6 000B
E00AA5C8 01820002
300A1888 000C
300AA6D6 000C
E00AA5C8 01420002
300A1888 000D
300AA6D6 000D
E00AA5C8 01220002
300A1888 000E
300AA6D6 000E
E00AA5C8 01120002
300A1888 0010
300AA6D6 0010
E00AA5C8 01810002
300A1888 0011
300AA6D6 0011
E00AA5C8 01410002
300A1888 0012



300AA6D6 0012
E00AA5C8 01210002
300A1888 0013
300AA6D6 0013
E00AA5C8 01110002
300A1888 0014
300AA6D6 0014
●캐릭터 모션 변화(2P)
E00AA5F2 01800002
300A1890 0000
300ABF62 0000
E00AA5F2 01400002
300A1890 0001
300ABF62 0001
E00AA5F2 01200002
300A1890 0002
300ABF62 0002
E00AA5F2 01100002
300A1890 0003
300ABF62 0003
E00AA5F2 01880002
300A1890 0004
300ABF62 0004
E00AA5F2 01480002
300A1890 0005
300ABF62 0005
E00AA5F2 01280002
300A1890 0006
300ABF62 0006
E00AA5F2 01180002
300A1890 0007
300ABF62 0007
E00AA5F2 01840002
300A1890 0008
300ABF62 0008
E00AA5F2 01440002
300A1890 0009
300ABF62 0009
E00AA5F2 01240002
300A1890 000A
300ABF62 000A
E00AA5F2 01140002
300A1890 000B
300ABF62 000B
E00AA5F2 01820002
300A1890 000C
300ABF62 000C
E00AA5F2 01420002
300A1890 000D
300ABF62 000D
E00AA5F2 01220002
300A1890 000E
300ABF62 000E
E00AA5F2 01120002
300A1890 0010
300ABF62 0010
E00AA5F2 01810002
300A1890 0011
300ABF62 0011
E00AA5F2 01410002
300A1890 0012
300ABF62 0012
E00AA5F2 01210002
300A1890 0013
300ABF62 0013
E00AA5F2 01110002
300A1890 0014
300ABF62 0014

캐릭터별 대응 키
(대전시에 셀렉트 키와 동시에 입력함)

폴: □	샤오유: R1 + △
레이: ○	오우거: R2 + ○
킹: △	안나: L2 + □
로우: ×	닥터 B: L2 + ×
카자마 진: L1 + ×	건잭: R2 + △
쥬리아: L1 + ○	에디 & 타이거: L1 + □
쿠마 & 팬더: L1 + △	브라이언: R2 + □
요시미츠: R1 + □	헤이하치: R2 + ×
니나: R1 + ×	곤: L2 + ○
화랑: R1 + ○	포스 모드의 적: L2 + △



●캐릭터 모션 변화(포스 모드용)
(1P)
300A1888 00xx
300AA6D6 00xx
(2P)
300A1890 00xx
300ABF62 00xx

캐릭터별 대응 코드(xx)

00: 폴	07: 샤오유	0E: 오우거
01: 로우	08: 에디 타이거	0F: 없음
02: 레이	09: 카자마 진	10: 건잭
03: 킹	0A: 쥬리아	11: 안나
04: 요시미츠	0B: 쿠마 & 팬더	12: 닥터 B
05: 니나	0C: 브라이언	13: 곤
06: 화랑	0D: 헤이하치	14: 포스 모드의 적

패러사이트 이브



●HP 감소 없음
800IE93E 0040
800IF702 0040
●HP 감소 없음(X버튼)
800IE93E 0043
D009CD2A 4000
800IE93E 0040
800IF702 0050
D009CD2A 4000
800IF702 0040
●탄환 감소 없음
80023ODC 0000
모든 무기의 공격력 최대
800A7198 OFFF
800B0770 OFFF
●총 연사(X버튼)
80022OFC 0001
D009CD2A 4000
80022OFC 0000
●공격력
800C08EA FFFF
●방어력
800C08EC FFFF
●스테이터스 회복
800C08FO FFFF
●아이템 수량
300C08CC 0032
●아이템 수용력
800C08F4 FFFF
●최대 BP(보너스 포인트)
8009CA9C 869F
8009CA9E 0001
●BP를 사용해도 감소 없음
8004A8B6 0060
8004AA20 0000
●AT(액티브 타임) 최대
800B84FO 7FFF
●AT 최대(R2버튼)
D009CD2A 0200
800B84FO 7FFF
●PE(패러사이트 에너지) 최대
800B84EA 7FFF
●PE 최대(L2버튼)
D009CD2A 0100
800B84EA 7FFF



●PE
800C08EE FFFF
●모든 PE 능력 습득
800C08E4 FFFF
800C08E6 FFFF
●적의 공격 데미지 무효화
800IE93E 0040
800IF702 0040
800209D6 8482
800207DE 8482
●독의 데미지를 무효화
8002020E 0040
●주인공의 클레스 상승
800C09BA 03E7
800C09BC 03E7
800C09BE 03E7
●달리는 속도 빨라짐
80070E70 002C
●시간 초기화
800A717C 0000
800A717E 0000
●잡동사니(ガラクタ) 수량
800A7370 xxxx
※잡동사니 300개를 모아서 웨인에게 갖다 주면 슈퍼 웨폰을 만들어 줌





아이템 변경 첫 번째

(두 번째 이후의 아이템은 20바이트씩 더함)
●그래픽
300C096C 00xx
●명칭
300C0970 00xx
●그래픽
300C0972 00xx
●공격 베이스
300C0973 00FF
●범위 베이스
300C0974 00FF
●탄환 베이스
300C0975 00FF
●탄환 수
800C0976 xxxx
●공격 플러스
800C097A xxxx
●범위 플러스
800C097C xxxx
●탄환 플러스
800C097E xxxx
●특수효과 수용력
300C0980 00xx
●특수효과 첫 번째
300C0981 00xx
(두 번째 이후는 1바이트씩 더함)

아이템 리스트

00		33	PE방어+3	67	그룹 총	9A	N아머	CD	하마야
01	탄환+6	34	PE방어+4	68	M870	9B	Kv베스트	CE	퓨즈
02	탄환+15	35	툴 키트	69	M870改1	9C	Kv프로텍터	CF	퓨즈
03	탄환+30	36	만능툴 키트	6A	M500	9D	Kv자켓	D0	퓨즈
04	마에다의 탄환	37	개조허가증	6B	M500改1	9E	Kv슈츠	D1	도비라 키
05	로켓트 탄	38	크라이슬러 빌딩 키1	6C	매버릭	9F	Kv아머	D2	파란색 카드 키
06	회복제 1	39	크라이슬러 빌딩 키2	6D	S12	A0	Sp베스트	D3	녹색 카드 키
07	회복제 2	3A	크라이슬러 빌딩 키3	6E	M10B	A1	Sp베스트改	D4	펌프 키
08	회복제 3	3B	크라이슬러 빌딩 키4	6F	M11	A2	Sp프로텍터	D5	크램프 키
09	회복제 4	3C	크라이슬러 빌딩 키5	70	M10	A3	Sp자켓	D6	무기창고 키
0A	풀 회복	3D	크라이슬러 빌딩 키6	71	MP5K	A4	Sp슈츠	D7	록커 키
0B	가라쿠타改	3E	크라이슬러 빌딩 키7	72	MP5PDW	A5	Sp슈츠改	D8	무기 메모
0C	초 가라쿠타	3F	클럽	73	MP5A5	A6	Sp아머	D9	메달
0D	독치료약	40	클럽改2	74	MP5SD6	A7	Sp아머改	DA	엘리베이터 키
0E	암암치료약	41	클럽改3	75	마이크로 UZ	A8	Sv베스트	DB	게이트 키
0F	혼란치료약	42	클럽改4	76	미니 UZ	A9	Sv베스트改	DC	창고 키
10	이동제한치료약	43	레어 클럽	77	풀 UZ	AA	Sv프로텍터	DD	GSP 트레커
11	만능약	44	M84F	78	P90	AB	Sv자켓	DE	P38 트레커
12	소생약	45	M9	79	M16A1	AC	Sv슈츠	DF	B호크 트레커
13	방어력+1	46	M9改	7A	M16A2	AD	Sv슈츠改	E0	캐슬 트레커
14	가라쿠타	47	M9改2	7B	SG550	AE	Sv아머	E1	PPKS트레커
15	트레커	48	M8000	7C	SAR	AF	Sv아머改	E2	M1 트레커
16	툴	49	M96	7D	G3A3	B0	Cr베스트	E3	MK5트레커
17	만능툴	4A	M96R	7E	64부착	B1	Cr베스트改	E4	MP44 트레커
18	도구 24	4B	P220	7F	XM177E2	B2	Cr프로텍터	E5	BAR 트레커
19	도구 25	4C	P220改	80	PSG-1	B3	Cr자켓	E6	MG42 트레커
1A	탄환 박스	4D	P228	81	FA-MAS	B4	Cr슈츠	E7	M29 트레커
1B	로켓트 탄 박스	4E	P226	82	MAG	B5	Cr슈츠改	E8	M73트레커
1C	마에다의 탄환 박스	4F	P229	83	M203	B6	Cr아머	E9	38부착 트레커
1D	공격력+1	50	M1911A1	84	M203改	B7	Cr아머改	EA	3부착 트레커
1E	공격력+2	51	M1911A2	85	M203改2	B8	B베스트	EB	이글 트레커
1F	공격력+3	52	M1911A3	86	M203改3	B9	B베스트改	EC	힐
20	공격력+4	53	M1911A4	87	M203改4	BA	B프로텍터	ED	힐 Hi
21	명중거리+1	54	M1911A5	88	M203改5	BB	B자켓	EE	힐 Ex
22	명중거리+2	55	P8	89	M79	BC	B자켓改	EF	디톡스
23	명중거리+4	56	USP	8A	M79改	BD	B슈츠	F0	메딕
24	명중거리+4	57	USP改	8B	M79改2	BE	B슈츠改	F1	배리어
25	장탄수+1	58	USP改2	8C	M79改3	BF	B아머	F2	에너지 샷
26	장탄수+2	59	Mark 23	8D	M79改4	C0	Cm베스트	F3	스캔
27	장탄수+3	5A	G195B G23	8E	M79改5	C1	Cm베스트改	F4	슬로우
28	장탄수+4	5C	G22	8F	HK40	C2	Cm프로텍터	F5	헤이스트
29	방어력+1	5D	G20	90	AT4	C3	Cm자켓	F6	컨퓨즈
2A	방어력+2	5E	M712	91	AT4改1	C4	Cm슈츠	F7	제네헐
2B	방어력+3	5F	PPK	92	LAW80	C5	Cm아머	F8	프리레이즈
2C	방어력+4	60	AM44	93	마에다 총	C6	Cm아머改	F9	미트13
2D	CR회피+1	61	마에다 총	94	M92F	C7	그룹 아머	FA	미트14
2E	CR회피+2	62	PPSh41	95	드레스	C8	분장실 키	FB	미트15
2F	CR회피+3	63	SP1C	96	N베스트	C9	피아노 연습실 키	FC	미트16
30	CR회피+4	64	USP-TU	97	N프로텍터	CA	CP 키	FD	미트17
31	PE방어+1	65	AK47	98	N자켓	CB	나리타산	FE	풀 리커버
32	PE방어+2	66	DE50AE2	99	N슈츠	CC	부적	FF	리바레트

G-다라이어스

●무적
(1P) 800B9DC2 00FF
(2P) 800BA4CE 00FF
●남은 기체 고정
(1P) 300B9DBE 0063
(2P) 300BA4CA 0063
●C볼 고정
(1P)300BA34B 0006
(2P) 300BAA57 0006
●컨티뉴 횟수 고정
800AB508 0063

●공격 최대
(1P) 800BA2F8 0602
(2P) 800BAA04 0602
●미사일 최대
(1P) 800BA328 0302
(2P) 800BAA34 0302
●방어막 최대
(1P) 800BA348 0502
(2P) 800BAA54 0502

파이널 판타지 5



파티 멤버 변경

●첫 번째 인물
3002E500 00xx
00 : 바츠 01 : 레나 02 : 가라후
03 : 파리스 04 : 쿠루루
●두 번째 인물
3002E550 00xx
08 : 바츠 09 : 레나 0A : 가라후
0B : 파리스 0C : 쿠루루
●세 번째 인물
3002E5A0 00xx
00 : 바츠 01 : 레나 02 : 가라후
03 : 파리스 04 : 쿠루루
●네 번째 인물
3002E5F0 00xx
08 : 바츠 09 : 레나 0A : 가라후
0B : 파리스 0C : 쿠루루
●잭(셀렉트 키)
D00753BC FEFF
8002E4F0 0xxx
※전투에 들어갔을 때는 안됨
(xx는 000~200까지)
●전투BG(셀렉트 키)
D00753BC FEFF
3002E4F2 00xx
※전투에 들어갔을 때는 안됨
(xx는 00~21까지)
●탑승물
E00753BC FEFB0004
3002EADC 0006
3002EB6F 000F
3002EBC0 0010
8002EAF0 1800
E00753BC FEFD0003
3002EADC 0004
3002EB6F 0000
3002EBC0 0004
E00753BC FEF70003
3002EADC 0000
3002EB6F 0000
3002EBC0 0002

셀렉트 키 + L1: 비행선
셀렉트 키 + R2: 잠수함
셀렉트 키 + R: 보통 캐릭터

●FF VI와 비슷한 월드 맵
3002EB6F 0008

미츠메테 나이트

스테이터스

●학력(INT)
800B0228 xxxx
●예법(MAN)
800B022A xxxx
●매력(CHA)
800B022C xxxx
●신앙(WIS)
800B022E xxxx
●검술(SWD)
800B0230 xxxx
●마술(HOR)
800B0232 xxxx
●HP
800B0234 xxxx
●EXP
800B0278 xxxx
800B027A xxxx
●레벨
800B02AA 00xx
●재력
300B02BF 000x(x: 00~03)
●아이템
300B033C 00xx



코드(xx)			
01	병법서	0E	글라스
02	맛있는 스테이크	0F	약학서
03	은 손거울	10	첫잔
04	기원의 반지	11	식물사전
05	용자의 검	12	은
06	금 팻말	13	황금
07	학문의 오의서	14	어부의 낚싯대
08	예법의 오의서	15	검사 안경
09	신앙의 오의서	16	굴뚝 청소 세트
0A	매력의 오의서	17	휴대용 빗자루
0B	검술의 오의서	18	조상님의 수호
0C	미술의 오의서	19	미츠메테의 검
0D	빵 굽는 오븐		

각 여자 캐릭터와의 연애도

●소피아
300AD0F1 0064
300AD0F3 0064
●한나
300AD139 0064
300AD13B 0064
●로리
300AD115 0064
300AD117 0064
●진
300AD181 0064
300AD183 0064
●레즈리
300AD15D 0064
300AD15F 0064
●프리실라
300AD235 0064
300AD237 0064
●세라
300AD259 0064
300AD25B 0064
●린다
300AD27D 0064
300AD27F 0064
●안
300AD2A1 0064
300AD2A3 0064
●테디
300AD1A5 0064
300AD1A7 0064
●캐롤
300AD1C9 0064
300AD1CB 0064
●노엘
300AD2E9 0064
300AD2EB 0064
●라이즈
300AD30D 0064
300AD30F 0064
●스
300AD1ED 0064
300AD1EF 0064
●클레어
300AD211 0064
300AD213 0064
●네메시스
300AD2C5 0064
300AD2C7 0064



여자 캐릭터를 화나지 않게 함

●소피아
300AD0FC 0081
●로리
300AD120 0081
●한나
300AD144 0081
●레즈리
300AD168 0081
●진
300AD18C 0081
●테디
300AD1B0 0081
●캐롤
300AD1D4 0081
●스
300AD1F8 0081
●클레어
300AD21C 0081
●프리실라
300AD240 0081
●세라
300AD264 0081
●린다
300AD288 0081
●안
300AD2AC 0081
●네메시스
300AD2D0 0081
●노엘
300AD2F4 0081
●라이즈
300AD318 0081
●옵션 모드
8009C194 FFFF
●갤러리 모드
8009C87C FFFF
8009C87E FFFF
8009C880 FFFF
8009C882 FFFF
8009C884 FFFF
8009C886 FFFF
8009C888 FFFF
8009C88A FFFF
8009C88C FFFF
8009C88E FFFF
8009C890 FFFF
8009C892 FFFF
8009C894 FFFF
8009C896 FFFF
●필살기
300B02D8 00xx

코드(xx)	
01	붕(예법 필살기)
02	로즈 프리즈너(매력 필살기)
03	무영참(검술 필살기)
04	신라 봉(학문 필살기)
05	호스 웨이브(미술 필살기)
06	세인트 윌(신앙 필살기)
07	로켓트 어택(극기 필살기)







패러사이트 이브

스퀘어 USA가 큰 야심을 가지고 처음 제작한 시네마틱 RPG 「패러사이트 이브」가 지난 3월 29일에 발매되었다. 비록 원작 소설을 기반으로 하기는 했지만 미토콘드리아라는 전혀 색다른 소재를 RPG로 훌륭하게 소화해냈으며 기존 게임에서는 볼 수 없었던 엄청난 퀄리티의 동영상 CG를 보여준 게임이었다. 그러나 모든 게임이 다 그런 것처럼 이 게임 역시 불만스러운 점이 없지만은 않았다.

글: 홍성균 (패러사이트 이브 공략 필자)

시네마틱 RPG(?)

약 1년 전부터 플스 유저들로부터 지대한 관심을 받으면서 출시된 패러사이트 이브. 하지만 막상 게임이 나왔을 때는 개발 당시의 수많은 기획과는 크게 달라진 모습이었고 그러한 것들은 게임 상에서 불균형적인 요소로 나타났다.

우선, 시네마틱 RPG라는 장르를 들 수 있다. 종전에는 개념조차 없었던 이 장르는 RPG의 매너리즘적인 요소를 깨는 듯한 강한 인상을 주었다(적어도 필자에게는). 실제로 게임에 들어갔을 때 시네마틱이 의미하는 대로 CG영상의 질과 양이 종래의 게임들과는 현격한 차이를 보일 정도이다.



패러사이트 이브의 CG는 정말 화려하다

하지만 그 뒤에 붙어 있는 RPG라는 단어가 문제가 된다. 물론, 그 누구도 RPG라는 장르가 반드시 많은 시간동안 플레이해야 한다는 개념을 정해 놓은 것은 아니다. 하지만 이 게임의 플레이 시간을 본다면 RPG라는 단어가 과연 적당한 것일까라는 의구심이 든다.

왠지 어색한 느낌이 드는 구성 요소들

스퀘어USA의 프로그래머 이한종씨의 인터뷰에서도 나온 것처럼 스퀘어 USA의 제작진들은 계속 교체되었으며 초기의 기획과는 달리 일본 제작진의 참여로 인해 일본색이 점점 짙어지게 된 것은 사실이다. 하지만 스퀘어 USA라면 미국다운 맛을 나타내야 되는 것이 자연스럽지 않을까? 그러나 패러사이트 이브는 배경만 미국일 뿐 스토리의 흐름이나 전투, 배경지식 등은 전부 일본풍을 그대로 옮겨놓은 '미국적인 외모의 일본게임'이 되어 버렸다.

첫 번째로 원래 이 게임의 전투는 「바이오 하자드」의 전투 방식과 비슷한 형태로 계획되었던 것으로 알고 있다. 하지만 게임이 나왔을 때는 전투가 액션 어드벤처의 자유형태가 아닌 RPG와 어드벤처가 혼합된 형태로 바뀌어 있었다(물론 전투 시스템은 상당히 잘 만들어졌다). 그러나 필드의 카메라 앵글이나 시점은 초기 액션 어드벤처 형태를 고수하는 바람에 전투가 상당히 혼란스러워졌다.

두 번째는 쓸데없는 일본풍의 가미이다. 그 단적인 예는 마에다라는 캐릭터의 개입과 크라이슬러 빌딩이 나오는 EX 라운드에서 찾아볼 수 있다. 마에다는 몇 년전에 일본에서 발생한 이브 사건(원작 소설의 내용. 이 소설에서 마에다는 등장하지 않는다) 이후 미토콘드리아의 연구에 몰두하다가 뉴욕



카메라 앵글과 전투장면은 동일하게 처리되었다



마에다가 주는 부적은 정말 짜증난다

에서 발생한 사건을 보고 미국으로 건너온 화학자로 사건의 실마리를 푸는데 큰 역할을 한다.

하지만 게임 진행시 그가 아야에게 부적을 주는 것이 아무래도 이해가 가지 않는다. 왜냐하면 부적이란 것이 동양권에서나 볼 수 있는 것인데다가 게임 진행상 전혀 도움이 안돼는 쓸모 없는 아이템에 불과하기 때문이다.

또 하나의 문제는 바로 크라이슬러 빌딩. 이러한 부록 개념의 게임은 일본 게임에서만 볼 수 있는 일본 제작자들의 농간(?)중의 하나이다. 77층이라는 극악의 난이도를 가진 스테이지, 그러나 결국은 허무한 결말. 정말 이렇게까지 해서라도 일본적인 요소를 삽입해야 했을까?



크라이슬러 빌딩, 결국 별 의미도 없는 것이었다

약간 다른 얘기이기는 하지만 이 게임의 마지막 엔딩 무비를 보면 오페라를 관람하던 아야의 눈동자가 붉은 색으로 변하면서 미토콘드리아가 반응을



이 엔딩 무비가 의미하는 것은 과연...

한다. 곧 이어서 다니엘과 마에다를 비롯한 모든 관객들이 눈이 붉게 변하면서 끝나게 된다. 그런데 이 장면이 정확하게 무엇을 의미하는 지를 알 수 없다. 아야의 미토콘드리아가 반란을 일으켜 아야 역시 이브처럼 되어 버린다는 것을 보여줘서 패러사이트 이브 2의 출현을 예고하는 것인지, 아니면 아야의 미토콘드리아가 정상인의 미토콘드리아로 변했다는 것을 다른 사람들의 눈동자를 빨갛게 변하는 것으로 대신해서 표현한 것인지 도무지 알 수 없다.

그래도 찬사를 받고도 남을 불후의 명작

필자가 지적한 패러사이트 이브의 불만스러웠던 점들은 어떻게 보면 필자 혼자만의 생각일 수 있다. 게임을 플레이할 때는 객관적인 관점보다는 아무래도 주관적인 관점에 입각해서 생각하게 되기 때문이다. 하지만 패러사이트 이브는 이러한 점을 제외한다면 정말로 잘 만들어진 게임이라고 생각한다. 다른 게임 제작사에서도 비슷한 방식의 시네마틱 RPG를 제작할 지도 모르는 일이다(시네마틱 액션이나 시네마틱 시뮬레이션을 내어놓을 지도…) 끝으로 패러사이트 이브의 후속작이 나온다면 이보다 더욱 뛰어난 게임으로 등장하기를 바라는 바이다.

CHEAT CODES FOR PS USER

건담 더 배틀 마스터 2

숨겨진 10가지 캐릭터

건담 시리즈에 등장했던 모빌슈즈들이 격투를 벌이는 「건담 더 배틀 마스터 2」. 이 게임에서 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있는 방법이 있다. 아래에 있는 표를 참조하도록 하자.



빅잠을 사용할 수 있게 되었다

빅잠	이지 모드로 모든 스테이지를 클리어
노이에젤	노멀 모드로 모든 스테이지를 클리어
사이코 건담	배틀 모드로 모든 스테이지를 클리어
하이드라 건담	배틀 모드를 노컨티뉴로 클리어
볼	12대의 모든 모빌슈츠로 클리어
붉은 샤크	타이틀 화면에서 L1: 4번, R1: 4번, L1, R1: 4번 입력
V 건담	V 건담이 출현하는 시나리오를 클리어
RX-78 건담	RX 건담이 출현하는 시나리오를 클리어
시나리오에 V 건담 등장	햄머햄머를 사용하여 클리어한 다음, 햄머햄머 이외의 모빌슈츠 사용 시에 무작위로 출현
시나리오에 RX-78 건담 등장	Z 건담을 사용하여 클리어한 다음, 아카이 이외의 모빌슈츠 사용 시에 무작위로 출현

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자 앞

간바레! 게임천국

이 게임에서 특정 액션을 실행하거나 스테이지를 클리어해서 여러 가지 아이템이나 오마케 요소, 혹은 숨겨진 캐릭터 등을 출현시키는 방법이 있다.

아이템 추가

아이템 명	출현 조건
애니메이션 후편	정비로 애니메이션 후편을 구입
음악 CD BGM CD	1대의 플레이어 캐릭터로 스테이지 6을 클리어
일러스트 집	2대의 플레이어 캐릭터로 스테이지 6을 클리어
모모코 인형	7대의 모든 플레이어 캐릭터로 스테이지 6을 클리어

프로그램의 변화

오마케 라디오를 들을 수 있는 프로그램과 출현 조건이다.

라디오 천국 #1	게임을 시작하면 스테이지를 도중에 그만둠
라디오 천국 #2~6	스테이지 1~5를 클리어하면 순서대로 출현
무적 나이트 #1~3	스테이지 1~5를 클리어한 후에 50%의 확률로 출현
무적 나이트 #4	스테이지 6을 클리어

숨겨진 캐릭터 등장

캐릭터 선택 시에 화면을 「삐구」에 맞추고 △, L1, R2버튼을 누르면서 ○버튼을 누른다. 여기서 「삐구」의 대사가 평소와 다르게 나오면 성공이다. 이제 스테이지에 들어가면 와일드한 모습의 「뽀쿠」로 플레이할 수 있다.



삐구에 커서를 맞추고 커맨드를 입력한다



와일드한 모습의 뽀구 등장

사무라이 스피리츠 검객지남 팩

보스와 쿠로코(黑子)의 선택 방법

이 게임에서 보스와 심판인 쿠로코를 사용할 수 있는 방법이 있다. 사무라이 스피리츠에서는 스토리 모드를 클리어한 다음, 캐릭터 선택 화면의 「?」에 커서를 맞추고 L, R버튼 4개와 스타트 버튼을 동시에 누르면서 ○버튼을 누르면 아마쿠사시로(天草四郎時貞)를 선택할 수 있다. 진 스피리츠에서는 캐릭터 선택 화면에서 L, R버튼 4개를 동시에 누르면 좌우에 빈칸이 나타나는데 이곳에 커서를 위치시키면 쿠로코와 신신 미츠키를 선택할 수 있다



스토리 모드를 클리어한 데이터를 로드하면 「?」에 커서를 맞추고 커맨드를 입력한다



아마쿠사시로를 사용할 수 있게 되었다

클락 타워 -고스트 헤드-

숨겨진 모드와 메뉴

무서운 사건이 차례차례 꼬리를 물고 일어나는 호러 어드벤처 게임인 「클락 타워-고스트 헤드」. 이 게임의 타이틀 화면에서 아래와 같은 커맨드를 입력하면 주인공의 복장이 바뀌거나 게임 시작시 무기를 가질 수 있는 효과 등이 나타난다.



주인공의 복장이 바뀌었다

주인공의 복장을 바꿈	타이틀 화면에서 L1 + R2 + 셀렉트 키 + △(○): 복장 바꿈 A(B)
게임 초기부터 무기를 소지	타이틀 화면에서 L1 + L2 + R1 + R2 + 스타트 버튼
타임/스코어 어택 모드를 플레이	엔딩 랭크 A로 클리어한다(메인 메뉴)
가이드 열람 가능	엔딩 랭크 A~H로 클리어한다
사운드 모드를 사용 가능	플레이 시간 66시간 6분 6초를 넘긴다(옵션 모드)



아가동산

봄이 엊그저께 온 것 같은데 날씨는 벌써 초여름이 된 것처럼 무덥네요. 게다가 황사 현상까지 심하고(지금 내가 왜 이런 얘기를 하고 있는 거지?) 지난달에는 플스용 게임이 거의 나오지 않아서 정말 힘든 달이었습니다. 철권 3, 패러사이트 이브를 끝으로 대작이라고 생각되는 게임이 거의 나오지 않은 것이지요(나 혼자만의 생각인가?) 앞으로는 대작 소프트가 왕창 쏟아져야 할텐데...

PS 전선을 물어뜯는다고 강아지를 구박했어요!(나의 사연 2부)

[redacted]

안녕하세요 아가박님 이번에 처음 아가동산에 입학하게 된 신입생입니다.

슬픈 소식이 하나 있습니다. 저희 집 애완견이 집을 나가버렸습니다. 그러나 슬픔을 딛고 일어서서 우리 가족은 다시 새로운 개를 데려왔습니다. 이름은 별이, 암컷인데 아직 크기가 손바닥만해요. 처음엔 잘 걷지도 못하더니 이젠 제법 재롱도 부려 온가족의 사랑을 받고 있지요. 그런데 여기서 문제가 발생. 이 강아지가 자꾸 내 보물 1호인 PS의 전선을 물어뜯는 것입니다. 항상 「PS는 나의 생명」이란 구호아래 살아온 저는 당연히 강아지를 마구 구박했지요. 그러나 며칠 후 저는 곧 후회하고 말았습니다. 기계 하나 갖고 강아지를 너무 구박했다는 생각이 들더군요. 아무리 좋은 물건이라도 살아있는 생명보다 귀중할 수는 없지 않는 일 아니겠습니까? 아가박님께서도 그렇게 생각하시겠지요?

애완견이 집을 나가버렸다니 정말 슬펐겠네요. 하지만 애완견이 왜 가출(?)을 했는가를 한번 생각해 보는 것이 좋지 않을까요?(밥을 제때 안 줬다던지, 막 구박했다던지, 아니면 다른 개와 사랑에 빠져 사랑의 도피라도) 어쨌든 그 원인을 파악해야만 앞으로 똑같은 사태(?)가 발생하지 않겠죠. 그건 그렇고 새로 들어온 강아지가 선욱군이 플스를 소중하게 여기는 것을 알 리가 없죠(플스가 뭔지도 알 리가 없지~) 그러니 어쩌다가 실수로 전선을 물어뜯더라도 너무 구박하지 마세요. 전선 같은 것은 쉽게 구입할 수 있는 부품이니까요. (개를 구박했다는 점에서 보면 선욱군의 사연은 지난 달에 나온 문호군 사연과 비슷한 점이 있네요.)

우리 어머니가 이 세상에서 최고야!

[redacted]

안녕하세요! 챔프열성독자 "허정은"입니다.

제가 편지를 또 보내는 이유는 다름 아닌 저희 어머니(?) 칭찬을 하기 위해서입니다.

저희 어머니는 세상에 둘도 없는 좋으신 분입니다. 제가 원하는 것에는 반대하지 않으시고 의견을 들어주시며 하고 싶은 건 꼭 하게 도와주시죠. 며칠 전 챔프를 사들고 밤9시에 늦게 들어왔는데 책상 위에 펜팔하는 애의 편지가 놓여있던 것이 아니겠습니까?(물론 남자애죠)



왼쪽이 바로 접니다(18년동안 가장 잘 나온 사진)

대충 이니셜을 보고 남자애라는 것을 파악하시고는 저녁 식탁에서 말씀하시더군요.

"엄마가 봐도 되는거니"라고 하시길래 전 자신있게 보여 드렸죠. 왜냐하면 이해하시리라 믿고 있으니까요. 다 읽고 난 뒤에도 역시 이해해 주시더군요. 그뿐 아니라 PS를 살 때도 챔프를 살 때도 어머니께선 항상 옆에 계셨습니다. 다른 여자애들 집에선 거의 있을 수도 없는 일이라더군요(친구들이…). 그리고 전 꼭 한번 일본에 가 보고 싶다며 말씀드렸더니 "그럼 열심히 그려서 가 봐"라시며 웃으셨습니다(꼭 성공하는 뜻으로…). 세상에 과연 이런 어머닌 몇 분이나 계실까요? 그래서 전 어머닐 사랑함은 물론이고 앞으로도 계속 효도할 거라고 생각합니다… 아니 할 겁니다. 이거 읽으시고 "정말 괜찮은 어머니시다"라고 생각하시면 꼭 실어주세요. 그러면 학교 가기 전 식탁 위에 펴놓고 가면서 딸이 얼마나 어머닐 사랑한다는 것을 확인시켜드리고 싶거든요… 아무튼 읽어주셔서 감사하구요. 나중에 또 편지 드리겠습니다. 그럼 몸 건강히 안녕히 계세요.

정은양의 어머니는 정말 이해심이 많으시고 어찌 보면 세대차(?)를 극복하신 분인 것 같네요. 정은양이 펜팔하는 것을 이해해주시고(이 정도야 뭐~) 게다가 자신의 딸이 게임기를 사는 것까지 허락하시다니. 다른 어머니 같으시면 '아니 여자애가 무슨 게임기니! 게임기가!' 이라고 하면서 꾸중만 들었을 텐데…. 하지만 아무리 이해심이 많다고 하시더라도 정은양에게 해가 되는 일이라면 결코 허락하시지 않을 거라고 생각해요. 즉 정은양 어머니께서 허락하신 일은 정은양에게 해가 될 만한 것이 아니라는 판단을 가지고 허락하신 것이라고 할 수 있겠죠.

터미네이터 박

[redacted]

터미네이터 박이라… 저의 이미지와는 비슷하지는 않지만 우진군이 그림을 웃기게(?) 그려서 뽑았어요. 그런데 옆에 있는 벌거벗은 남자는 누구죠? 전혀 감이 안 오는데…



조심하자 용산 깡패!

[redacted]

안녕하세요 교주누님. 제가 글을 쓴 이유는 제 친구(×승룡)와 저의 이야기를 할까 합니다. 한 달 전쯤 승룡이가 SS을 판 돈과 아르바이트로 번 돈을 가지고 용산에 갔습니다. 용산에 가자마자 저렴하게 PS를 사서 용산 구경에 나섰습니다. (그리고 한참 뒤) 갑자기 어떤 형들이 부르더군요(무서워서 도망가질 못했음). 그래서 따라갔습니다. 으슥한 구석에서 돈을 뺏으려던 찰나에 덩치가 큰 아저씨가 오더니 그 형들을 무지하게 패구선 우리를 보내주셨습니다(무지 감사). 우린 곧바로 지하철역으로 뛰어갔습니다. 그리곤 동네에서 모두 헤어졌습니다. 그리고 한 1주일 뒤 형주 왈 "얌마 PS 좀 시켜 줘" 승룡 왈 "야! SS로 다시 바꿨어" 휴 누님 제 심정을 아시겠죠 그리고 아가동산 구성원 여러분 용산에 갈 때는 어른이나 덩치 큰 아이와 함께 가십시오.

형주군, 정말 큰일날 뻔했네요. 그 무시무시한 용산 깡패에 걸리다니… 예전에도 종종 용산 깡패한테 걸려서 돈이나 게임기를 뺏기는 학생들이 많았는데 요즈음도 그러한 일이 종종 발생하고 있나 보군요. 용산 깡패에 걸릴 확률을 줄이려면 용산 상가에 갔을 때 돈을 많이 가지고 가거나 게임기를 구입하려는(나는 최소 10만원은 가지고 있다는 광고를 하는 것과 마찬가지!)티를 내지 않는 것이 좋습니다. 아니면 형주군이 말한 것처럼 어른과 같이 가거나 여러 명과 함께 가는 것도 좋은 방법이지요. 그리고 저는 누님이 아니예요. 지난 달에 아이로 등장해서 뭔가 착각했나 본데 저는 엄연히 남자예요. 앞으로는 착각하지 마시길…

알림

아가동산에 사연을 보내주시면 이 동산에서 신나게 놀아 볼 수 있습니다. 단, 게임에 대한 질문이나 게임기 고장 문의는 사절합니다(겜훈장에게 보내세요). 사연이 채택되신 분께는 챔프 점수 1,000점을 드립니다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩
5층 게임챔프 아가동산 담당자 앞
우)121-160

SEGASATURN

연구실



이번달엔 홍수가 났습니다. 가물었던 새턴 소프트 시장에 빵빵 터져 나오는 대작들…(덕분에 주머니는 많이 가벼워 졌습니다만…). 기쁨의 눈물이 흐르는군요. 이런 홍수라면 매달, 아니 매일 났으면 좋겠습니다. 이번호에는 대작들의 발매와 발맞추어 세가의 소프트 판매, 홍보전략의 단면을 바라볼 수 있게 해주는 '세가타 산시로' CF에 관한 내용을 여러분께 소개하겠습니다. ('액플코드 만들기 하편'은 다음달에 반드시 싣기로 하겠습니다. 기다리신 분들에게는 사과의 말씀을 올립니다).

세가 CF 콜렉션

화제의 CF 8선

현대는 CF시대라고 해도 과언이 아닐 정도로 현대인들은 CF에 많은 영향을 받고 살아간다. 최근 세가는 "THIS IS COOL"이라는 표어를 내걸고 새로운 놀이문화 창달(?)을 위해 새롭게 산시로(346)라는 인물을 주인공으로 한 CF를 연속 방영하기 시작했다(산시로의 346은 'さんしろく'로 그냥 발음 나는 대로 표기한 것이다). 이 CF는 색다른 주제곡과 함께 15초동안 소개하고자 하는 소프트의 특징을 잘 살려내 현재 주가가 상승중이다. 이번에는 화제의 346 CF를 여러분께 소개하고자 한다.

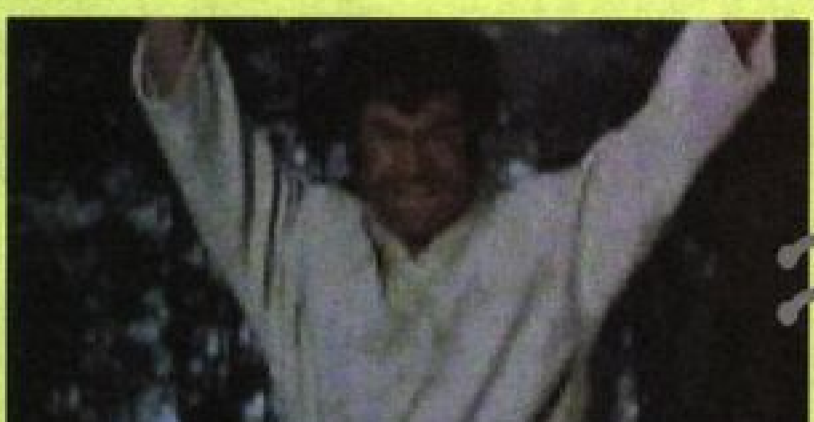
346 주제곡

CF전반에 흐르는 행진곡 풍의 이 노래는 346의 테마송으로 계도적인 내용을 담고 있다.

잘 새겨듣고 배울건 배우자.

遊(あそ)びの 道(みち)に 魂(たましい) こめた
놀이(문화)의 길에 혼을 불어넣는
一人(ひとり)の 男(おとこ)が 今日(きょう)も 行(ゆ)く
한 남자가 오늘도 간다.
眞面目(まじめ)に 遊(あそ)ばぬ やつらには
올바르게 놀지 않는 놈들은
(からだ)で 覺(おぼえ)させるぞ
몸으로 가르쳐 주겠다.
せがた 三四郎(さんしろ) せがた 三四郎(さんしろ)
세가타 산시로(346) 세가타 산시로(346)
せがサターン シロ〜
세가 새턴 시로





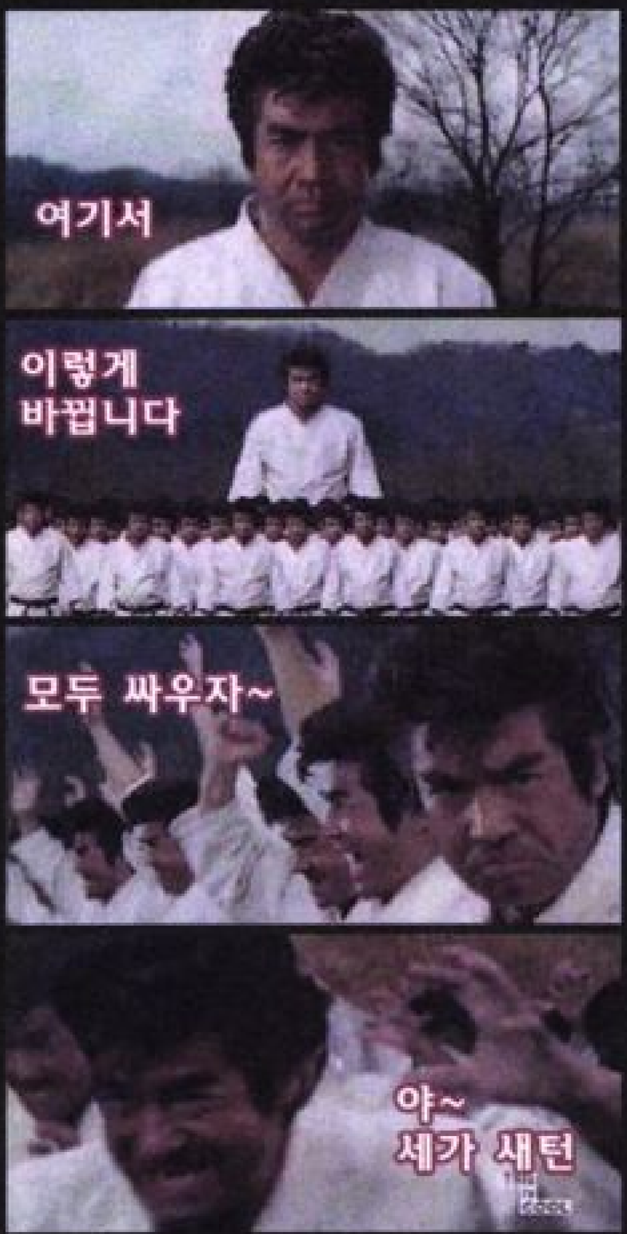
봄버맨

새턴 봄버맨 파이트를 소재로 한 CF. 적을 던졌을 때의 폭파신이 압권이다.



드래곤 포스2

100VS100의 전투 시스템을 특색있게 표현한 CF. 소리를 들을 수 있다면 금상첨와일텐데…



그레이티스트나인 '98

공을 발로차고 가슴으로 막는 이색적인 행동을 보이는 346가 볼만한 CF.



사쿠라 대전2

화제의 사쿠라와 346의 연애 CF. 하지만 이건 연애가 아니라 폭력(?)이다.



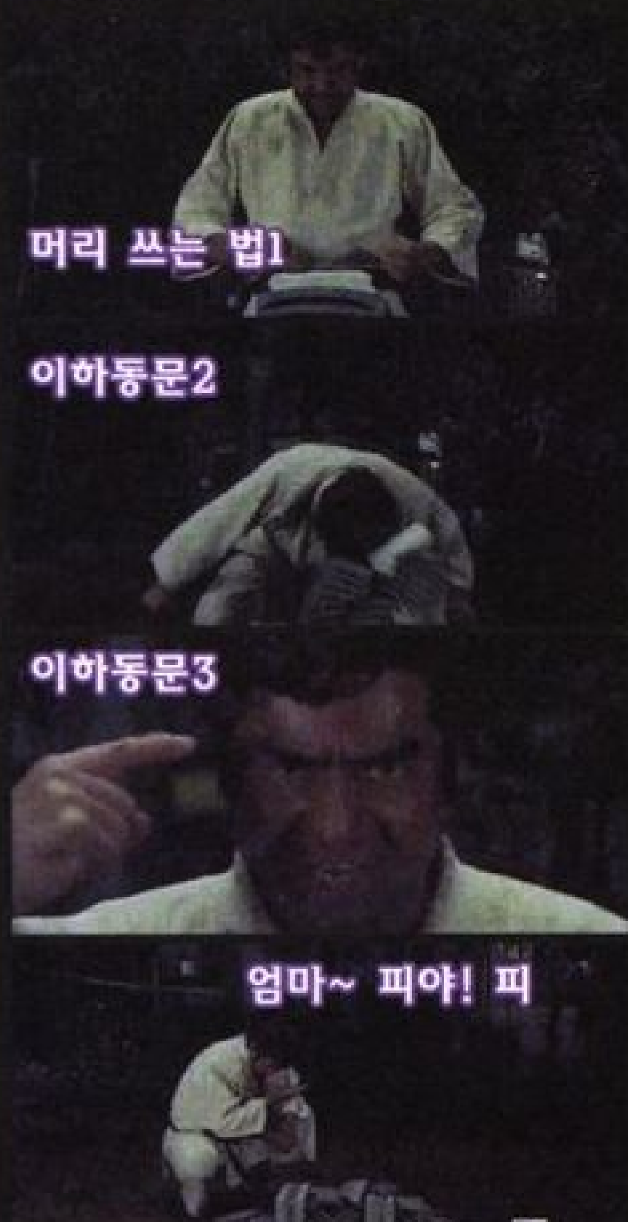
버닝레인저

인명구조라는 미명하에 346는 어여쁜(?) 여자와 키스를 하는데…



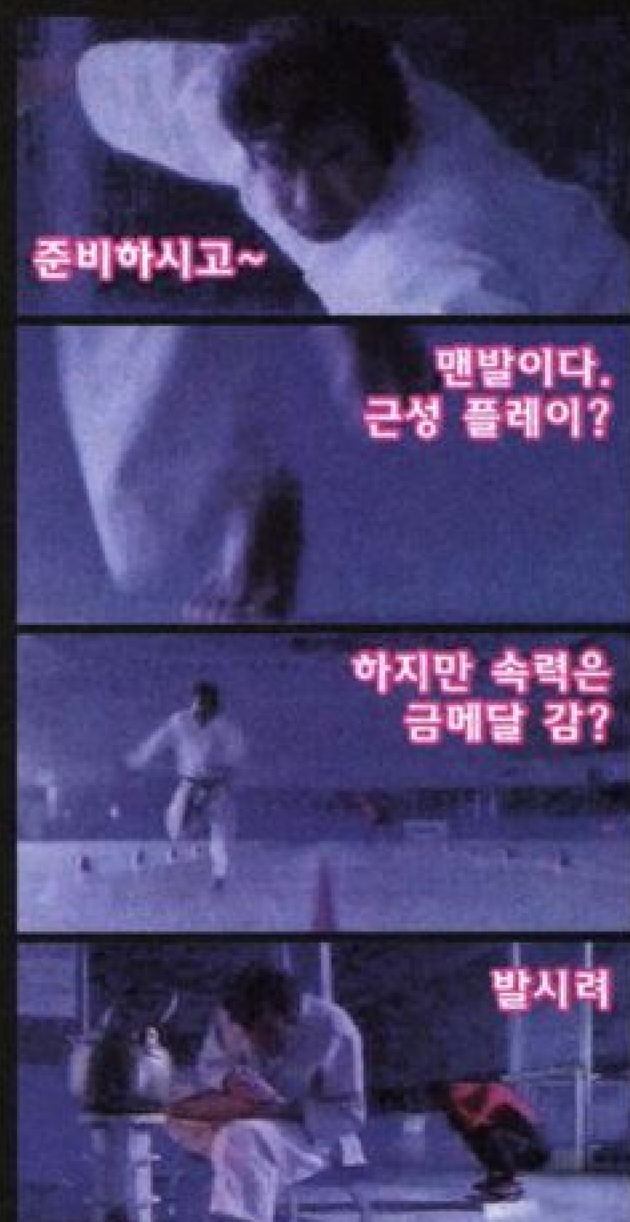
솔로 크라이시스

머리 쓰는 법을 확실히 가르쳐 주는 계도CF. 정말이지 346의 CF는 상상을 초월한다.



윈터히트

기억나는가. 윈터히트의 비기가? 346가 드디어 해냈다. 맨발로 스케이트를….



모든 의문이 풀리는 시리즈 최종회

랑그릿사 V



지난호 챔프에서는 랑그릿사 V의 전반적인 사항에 대하여 다루었다. 그간에 또 새로운 정보가 공개되었기에 그 소식을 독자들에게 전한다. 게이머의 모든 의문을 풀어줄 시리즈 최종작. 이번호에는 부활한 오프닝과 함께 시스템의 이곳 저곳을 살펴보기로 하자.

▶제작사: 메사이아 ▶장 르: SRPG
▶발매일: 6월(예정) ▶발매가 : 6,300엔

SEGA SATURN

랑그릿사 V를 만나자

모두들 아다시피 랑그릿사란 성검의 이름이며 고대문명이 만들어 낸 '파사의 검'과 1000여년 전의 왕국 엘스리드의 왕 지그할트의 혼이 융합된 것으로, 시리즈 전반을 흘러오는 키 아이템이다. 랑그릿사의 존재는 알려져 있으나 그 모체인 '파사의 검'은 어째서 만들어진 것이며 그것을 만들어 낸 고대문명이란 도대체 어떤 문명체인가 하는 의문은 시원하게 풀리지 않고 있다.

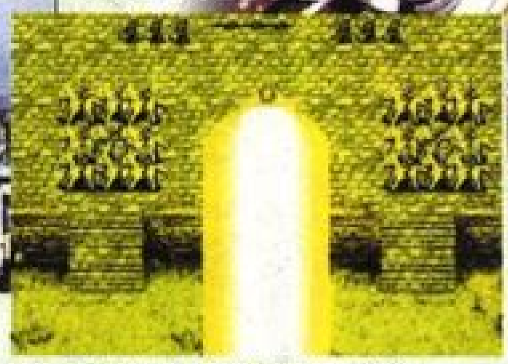




"파사의 검이란 문자그대로 악재를 처부수기 위한 검입니다." 그 정도는 게이머도 알고 있습니다(랑그릿사 3중에서)

또 한가지, 고대의 여러 가지 기술이 응용된 여러 지역과 장치가 종종 등장하곤 하는데 그에 관한 구체적인 해설은 거의 이루어지지 않고 있다. 단순히 '있었으니까 있는 것이다'라는 식으로는 게이머를 이해시키기 힘들다. 좀 더 구체적인 고대문명에 관한 설명이 V에서 이루어지게 되지 않을까?

○비공정 역시 고대의 기술



종종 등장하는 고대문명의 흔적들. 사진은 3편에서의 '마동거병'

가상전투를 통한 전투교육

전작에서는 캐릭터가 만들어진 다음에 전투에 관한 설명이 텍스트로 출력되었다. 그러나 글자로 되어 있는 것보다. 실제로 한번 전투에 임해 보는 것이 훨씬 더 효과가 높은 것은 당연한 사실. 플레이어는 만들어진 캐릭터로 화면속 지시자의 명령에 따라 가상전투를 펼쳐 볼 수 있게 되었다.



친절한 해설과 더불어 전투시스템을 이해하자

4편에서 찾아온 전사들

4편에서 이어지는 스토리라인을 가진 만큼, 지난번(4)의 출연진들이 다시 한번 캐스팅될 가능성이 높다는 것은 지난호에 이미 밝힌 바 있다. 여기에서는 확정된 등장인물들의 기본사항과 5에서의 첫 등장 장면을 싣는다. 이 캐릭터들이 시그마의 아군이 될지 적이 될지는 아지까지 불분명하다.

위러 제독



겉보기와는 다르게 상황판단이 빠른 지휘관. 적의 두, 세발 앞의 행동을 미리 예측할 정도로 명석한 두뇌를 소유하고 있다. 반면 검술에 있어서는 거의 바닥에 가까운 상태이다

세레나 장군



위러의 휘하에 있는 여장군. 남몰래 위러를 섬기고 있으나 그 마음을 전하지 못하고 있다. 4에서는 도중에 플레이어 캐릭터와 합류한 바 있다.

맥클레인



정신을 차렸을 때 과거 일년동안의 기억과 자신의 몸을 잃어버린 상태였다. 같이 있어야할 여동생마저도…. 잃어버린 자신의 부분들을 찾기 위해 상처투성이의 몸을 이끌고 여행한다

랭포드 장군



젊은 나이에 높은 지위를 차지한 레겐부르그의 장군. 위러와는 사관학교 동기이기도 하다. 기자로프의 행동에 크게 반발하고 있다

캐릭터 만들기

랑그릿사의 특징적 시스템의 하나가 바로 이 캐릭터 메이킹 시스템. 심리테스트와도 같은 여러 가지 문항에 답하고 나면 여신이 나의 능력치를 결정지어 준다는 시스템을 가지고 있었다. 시리즈 최종회인 V에서는 인물 결정방식에 변화를 이루어 내었다. 기본적으로 복수의 문항에 답하고 나서 캐릭터의 패러미터가 결정되는 방식은 같지만 다소의 변화가 생겼다.

우선은 여신이 아닌 사람에 의해서 캐릭터 메이킹이 이루어 진다. 인조병의 연구소로 보이는 시설에서 기자로프의 부하가 만들어낼 인조병의 세부사항에 관해 질문해 온다. 이렇게 만들어진 캐릭터의 성장과정은 수형도식의 클래스 체인지 표로 표시되게 된다.

결정된 캐릭터의 성장과정을 일목요연하게 파악하여 나에게 정말 필요한 캐릭터를 가질 수 있게 된 것이다.



과학자로 보이는 이 여성의 조작에 의해 시그마의 능력이 좌우된다



인간이 아닌 인조병이기 때문일까? 주인공 시그마의 능력을 결정하는 것은 여신이 아닌 기자로프의 여자부하



문답방식은 이전과 동일



만들어진 캐릭터의 성장과정이 이와 같이 수형도로 나타나게 된다. 자신이 원하는 캐릭가 만들어 졌는가?

비쥬얼로 진행되는 이벤트

이벤트의 진행은 맵상에 텍스트만으로 진행되는 것이 아닌 고품질의 비쥬얼을 사용하여 진행된다. 이벤트가 시작되면 화면에 가득 차는 크기의 그래픽으로 전환되어 스토리의 깊이를 더한다. 게다가 그림은 늘 가만히 멈춰있는 게 아니고, 진행에 따라 스크롤이 되기도 하는 변화무쌍한 연출을 이루어 낸다.



그림 자체도 상당한 화질을 보여준다



먼저 비쥬얼이 표시된다



이것이 부드럽게 스크롤되어 알프레드의 대화 장면으로 이어진다

그래픽	★★★★
캐릭터	★★★★
홍미도	★★★
독창성	★★★

오프닝 대공개





SEGA SATURN

고해상도 그래픽과 부드러운 애니메이션

프랜즈 - 청춘의 빛 -



'큰 것은 움직이기 어렵다' 이라는 공식이 게임속 애니메이션에도 어느정도 적용된다. 그러나 게임속의 큰 화면도 부드럽게 움직일 수 있다는 것을 보여주는 작품 '프랜즈 -청춘의 빛'을 만나는 순간! 부드럽게 움직이는 고화질의 거대한 화면은 당신을 감동시킬 것이다.

▶제작사: NEC 인터채널 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 여름 ▶발매가 : 미정

PC용의 동창회가 새턴의 프랜즈로

이미 PC용으로 발매된 동창회를 새턴용으로 플레이하는 것이 곧 가능하게 된다. 새턴의 고해상도 모드를 완벽하게 구사한 최고의 화질과 이제까지 볼 수 없었을 만큼 부드러운 애니메이션을 구사하고 있다.



윈도용에서는 캐릭터의 애니메이션을 볼 수 없었다



풀스럭 모션에 의한 부드러운 애니메이션



눈의 움직임까지도 부드럽게 표현된다

움직이는 캐릭터들

캐릭터 디자인은 이미 센티멘탈 그래피티로 친숙한 미즈타니 토오루씨가 맡고 있다. 그의 섬세하고 독특한 일러스트 때문에 어색하지 않은 애니메이션을 그려내는 것 또한 어려운 일이 아닐 수 없다. 새턴용 프랜즈에서는 눈 깜빡임이나 입의 작은 움직임 조차도 자연스럽게 표현하고 있다. 너무도 자연스러워 눈치채지 못하는 것이 흠이라면 흠일지도….



캐릭터가 커지고 고해상도화 된 만큼 애니메이션에도 그만큼의 어려움이 따르게 된다. 현재까지의 평가는 합격점 이상



내용의 부실함을 캐릭터의 우수성이 메꾸기도 한다



시스템

커서없는 어드벤처 게임

글자를 입력해야 하는 일이 없음에도 불구하고 언제나 어드벤처 모드 텍스트 창에는 깜빡이는 커서가 존재했다. 신경쓰지 않으면 그만이지만. 장시간 플레이시 신경쓰이는 일을 한번씩은 겪어 보았을 것이다. 프랜즈에서는 장해물, 즉 커서를 과감하게 삭제하였다. 더 안정된 상태에서 게임을 진행할 수 있지 않을까?



커서가 없어도 게임진행에는 무리가 없다

편리한 이동 시스템

맵을 펼치면 원하는 인물 어디에 있는지 알 수 있다. 덕분에 헤매지 않고 원하는 캐릭터와 만날 수 있다. 이른바 '걸 네비게이션' 시스템이라는 것인데, 이것의 존재 때문에 어드벤처의 재미(?)인 '헤매임'이 사라져 버릴 수도 있다. 헤매는 것을 즐기는 사람을 위하여 옵션에서 이 시스템의 사용여부를 선택할 수 있다.



걸 네비게이션 시스템



판타지세계를 누비는 허드슨의 새로운 야심작

쉐도우 오브 더 터스크





5월에 허드슨에서 발매예정인 「SHADOWS OF TUSK」는 트레이딩 카드 수집이 특징으로 체스가 가진 특징을 살린, 즉 간단하면서도 깊이있는 전술 시뮬레이션이다. 개성 넘치는 등장캐릭터는 전부 40종류. 우리실정에는 먼 얘기지만 X-BAND에도 대응하므로 통신대전도 가능하다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 5월 21일 ▶발매가 : 6,800엔


동료는 전부 40종류가 있다

체스와 트레이딩카드가 하나로

먼 옛날 기사 리차드 로즈웰에 의해 퇴치된 사악한 드래곤은 소멸 직전에 자신의 부활에 대한 저주의 한마디를 남겼다. 세월이 흘러 로즈웰가의 후예인 레베카의 18세 생일에 무서운 악귀들이 출현하게 되었고 그 두목인 터스커는 시공을 조종하는 힘을 가지고 있다. 터스커는 여러 시대의 악귀들을 모아 리차드의 시대까지 돌아가 복수를 개시하게 된다. 레베카도 여러 시대의 용자들을 소환하여 터스커를 쫓아가는데….


캐릭터 디자이너는 일본잡지 '패미통'의 표지 디자이너로 유명한 미쯔시타 스스무씨

게임의 흐름은?

이 게임을 간단하게 설명하면 캐릭터들을 모으고, 모은 캐릭터를 사용하여 부대를 결성하여 적과 싸운다고 하는 것. 무대가 되는 것은 5×5 칸의 필드맵이다. 전투는 턴제로 행해지며 30턴안에 적의 리더를 쓰러뜨리면 진행하는 것으로 되어 있다. 각 캐릭터는 각각 다른 기능을 가지고 있으므로 부대의 구성을 확실히 하여 풍부한 전투를 전개시킬 수가 있다. 상대에 맞춘 부대편성도 필요하다.


전투의 무대가 되는 곳은 5×5 칸의 필드맵. 각 유니트 운용이 중요해진다

리얼하게움직이는 배틀신

적과 접촉, 또는 공격범위 내에 적이 있으면 전투에 돌입한다. 그 때는 애니메이션 화면으로 바뀌어 박력있는 전투신을 볼 수가 있다.


애니메이션 화면과 동시에 맵 상의 화면연출도 볼 수 있다.

유니트에는 마법, 몬스터 소환, 특수능력이라는 것이 있어 유니트 배치와 같이 '마나'를 소비하면서 사용한다. 마나는 최대 30포인트까지지만 맵 안에서는 마나를 입수하는 장소가 있으며 그것의 확보도 중요하다.

최고의 묘미는 캐릭터 수집!

이 게임의 최대 묘미라고 한다면 동료유니트를 카드게임과 같이 모을 수가 있다는 것. 동료는 시나리오가 진행하는 것에 의해 늘어나 적을 쓰러뜨리면 그 유니트를 얻을 수도 있다. 각 유니트에는 어느 정도 동료가 되기 쉬운 것인가를 표시하는 '레어도(度)'가 설정되어 있으며 각 능력은 카드형식으로 볼 수 있다.

5개의 게임모드

스토리모드
초보자용 모드. 스토리에 따라 터스커측 캐릭터와 싸운다. 적의 리더를 쓰러뜨리면 승리가 되며 새로운 캐릭터를 입수가능하다.

연습모드
중급자용 모드. 랜덤으로 정해지는 리차드 측의 캐릭터들과 싸운다. 이기면 상대의 캐릭터중 한 명을 얻을 수가 있다.

"Ante"모드
상급자용 모드. 각 캐릭터 중에서 랜덤으로 편성된 부대와 싸운다. 이기면 캐릭터를 입수할 수 있지만 지면 뺏겨버린다.

VS 모드
2인용 모드. 이 긴쪽의 플레이어가 진 쪽의 캐릭터중 하나를 가질 수가 있다.

"X-BAND"모드
X-BAND를 사용하여 통신대전을 하는 모드. 전투는 특별규칙으로서 1턴이 2분내에 행해진다.

캐릭터 소개



위저드 자도크
소속 : 리차드군 / 종족 : 인간 / 레어도( ) : C

원래는 폴리랜드 왕국에서 일하는 마술사. 마고크 출신일 때에 리차드들의 지원을 얻은 이래로 리차드를 지탱하는 3현자의 한명이된다. 멋진 공격마법이 특기.



리차드 로즈웰
소속 : 리차드군 / 종족 : 인간 / 레어도( ) : B

폴리랜드의 기사단장으로서 켄포드 성주. 기사단을 이끌고 사악의 화신 드래곤 마고크를 쓰러뜨리는데 성공. 하지만 시공을 초월하여 나타난 터스커의 군단에 습격을 당해 성은 함락. 동료 3명과 고대유적으로 도망친다.



트루모션으로 재무장하고 찾아오는

백 가이너



게임에서 애니메이션이 게이머를 실망시킬 경우는 두가지. 첫 번째는 그 수록 길이가 너무 짧은 경우, 두 번째는 화질이 떨어지는 경우이다. 게이머들의 희망, 고화질 장시간의 애니메이션을 탑재한 3부작 게임 '백 가이너'가 탄생한다.

▶제작사: 빙 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 7월 하순 ▶발매가 : 5,800 엔

SEGA SATURN

전사의 탄생

21세기 초의 사건들. 사람들이 사라지고 곳곳에 괴물이 출현하기 시작했다. 의문의 사건을 조사하기 위해 '경찰청 특수경찰 기동대(통칭 특기대)'가 창설되어 '셀'이라고 불리우는 로봇 병기가 활약하게 된다. 주인공 '신'과 나쯔미는 괴물에게 위협받던 도중 우연히 '셀'에 탑승하여 멋지게 괴물을 쓰러드린다. 이것을 계기로 '특기대'에 그 재능을 인정받게 되고 정식 멤버로서 전투에 참여하게 된다. 두 사람은 자신들 속에 잠들어 있는 거대한 힘에 점점 눈을 떠가며 자신들의 운명에 이끌려 가게 된다.



주인공과 소꿉친구나 다름없는 나쯔미. 격추된 헬리콥터의 폭발에 휩쓸려 부상을 입고만다





나쯔미를 구하기 위해 고장난 셀에 탑승하는 신



고장난 셀이 '신'의 능력에 의해 작동하기 시작. 괴물과 전투를!

괴물을 쓰러드린 주인공과 나쯔미는 그 능력을 인정받아 특기대의 멤버가 된다. 그들 앞에 기다리는 운명은?

게임의 흐름을 잡아라!

이미 플레이 스테이션으로 발매된 바 있는 본 게임은 '트루모션'을 이용한 40여분간의 애니메이션을 사용하고 있다. 그 애니메이션의 깨끗함과 품질은 먼저 발매되었던 PS용 이상이다. 제 1부는 9화의 이야기로 구성되어 있으며 한 화, 한 화가 일정한 흐름을 가지고 있다. 전 3부작으로 발매예정에 있는 '백 가이너'의 흐름을 살펴보기로 하자.

오프닝 파트

게임을 진행하는 데에 있어 각 스테이지 기초지식을 전해주는 오프닝 이벤트가 마련되어 있다. 텍스트 위주로 내용을 설명하다가 멋진 장면에서는 동영상으로 전환되는 식의 액티브한 진행으로 게임으로의 몰입도를 높인다.



텍스트와 영상의 조화로 스토리 진행의 세세한 부분을 전달한다



동영상의 연출과 분위기는 긴장에 긴장을 더하게 한다

어드벤처 모드

기본적으로는 시뮬레이션을 주로 하는 게임이지만 스토리성을 고려한 때문인지 어드벤처 모드도 상당한 중요성을 가지고 있다. 때때론 선택의 기로에서 고민하게 되는 일도 있는 듯하다.



대화를 통해 스토리를 이해해 가자

시뮬레이션 파트

기본적으로 쿼터뷰 방식의 맵상에서 전투를 벌이게 되고, 공격시 무비가 사용되는 식의 진행을 하게 된다. 전투중에는 맵위에서의 대화 등 다양한 이벤트도 마련되어 있다. 기본적으로 여타 시뮬레이션과 닮아 있으면서도 상당히 독특한 냄새를 풍기는 것은 이 동영상의 존재일 것이다.



쿼터뷰 방식의 낯설지 않은 게임시스템



때로는 애니메이션이 삽입되기도 한다



공격시에는 무비에 의한 연출이…

엔딩 파트

시뮬레이션을 클리어 했을 시, 그 화의 에필로그에 해당하는 이야기나 다음 화의 예고와도 같은 엔딩파트가 진행되게 된다. 시뮬레이션 모드 클리어 후의 감동을 한층 고조시켜 자연스럽게 다음 화로의 몰입을 이루어 내는 연출에 높은 평가점을 주고 싶다.



또 다시 애니메이션!



이야기의 흥분을 그대로 다음화로 이끌어 준다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

아케이드의 흥분이 새턴으로

솔 디바이드



정령석을 모아 세계의 패권을 장악하려는 마왕의 음모를 저지하기 위해 용사들이 나선다. 이미 아케이드에서 큰 반응을 불러일으켰던 사이쿄의 명작 슈팅게임이 새턴으로 부활한다. 동전 없이 즐길 수 있는 솔 디바이드의 세계를 기다려 보자.

▶제작사: 아틀라스/사이쿄 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정 ▶발매가 : 미정

SEGA SATURN

검과 마법의 이야기가 시작된다

정령석 그것은 엄청난 마력을 가진 보물이다. 세계를 석권하려는 마왕은 이 보물을 모으기 위해 각지에서 전쟁을 일으킨다. 옛부터 성기사라고 불리우는 전사, 워크의 고향 밀티아도 마왕의 침략에 의해 사라진 도시중 하나이다. 마왕을 찾아, 비검 이로스를 손에 든 워크는 길을 떠난다. 검과 마법과 적들이 가득한 복수여행을..

사이쿄와 아틀라스가 손을 잡으면?

'스트라이커즈 1945'등 '잘나가는' 슈팅게임을 제작한바 있는 사이쿄의 명작이 새턴에 등장한다. 판타지 세계를 무대로 한 액션슈팅게임 '솔 디바이드'.

그 최대의 특징은 종래의 공격(총탄을 쏘는 패턴의 공격)이 검을 이용한 공격으로 변화되었다는 점이다. 연속베기라는 액션적 요소도 가미된 새로운 슈팅게임.


정령석을 노리는 마왕 이후타


○슈팅게임의 정수라 하면 역시 2인 동시 플레이! 화면은 워크와 티오라로 플레이하는 장면


공격은 무기에 따라 '베기'가 기본. 연속공격으로 고득점을 노리고, 적에게 큰 데미지를 주자

당신의 의지가 이야기를 만들어 나간다.

각각 다른 목적을 가지고 있는 용사들은 각기 다른 스테이지에서 게임을 시작하게 된다. 또한 이야기 도중에는 여러 개의 분기점이 존재하여 늘 앞을 알 수 없는 진행을 하게 된다. 마왕을 쓰러뜨리고 전설을 만들어 내는 것은 게이머인 당신인 것이다.


스테이지와 스테이지 사이에 등장하는 분기점. 선택하는 줄거리에 따라 게임의 전개가 달라진다

용사들을 위기에서 구하는 마법공격

끊임없이 나타나는 몬스터들. 이들에게 둘러 쌓여 위기에 빠졌을 때 용사들을 위기에서 탈출하도록 돕는 것이 바로 마법 공격이다. 스토리 중에서 습득할 수 있는 마법은 모두 11종류. 통상공격과는 달리 MP를 소비하기 때문에 마음껏 사용할 수 있는 것은 아니지만 그 위력은 발군!


캐쉬온은 마법 메테오를 구사한다


티오라가 구사하는 소환 마법

등장인물

마왕 이후타


용사들의 적이자, 플레이어들이 쓰러뜨려야 할 대상이다.

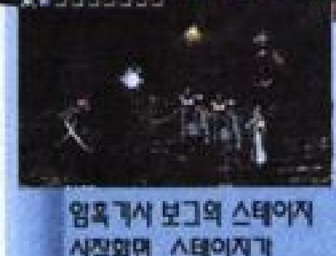
캐쉬온


숲의 마을 에리페이에 살고 있다. 비행능력을 가진 "천비족"의 추장 아들. 신을 지키는 정령석을 훔쳐간 마왕에게 아버지를 잃고 복수의 길을 떠난다. 무기의 리치도 길고 날개를 이용해 이동하는 속도도 세 사람중 가장 빠르다.


캐쉬온은 천비족의 족장의 자리를 이어 받을 남자이다

보그


7년전, 옛 왕국을 마왕에 패했던 성기사. 복수를 위해 비술을 연마해 암흑기사로 다시 태어났다. 강력한 검과 그것에 걸맞는 기술... 게임 중에서도 베기 공격이 일품이다.


암흑기사 보그의 스테이지 시작화면. 스테이지가 다르면 당연히 적도 다르다

티오라


티오라는 빛의 신전 란포스의 수호자이자 정령석의 창조주인 대마도사이다. 고대의 마법과 소환술이 뛰어나며 MP의 회복도 빠르다


티오라의 오프닝. 선택한 주인공에 따라 시작하는 스테이지도 다르다

그래픽	
캐릭터	
흥미도	
독창성	

팔콤 클래식 속편 등장!

팔콤 클래식 II



팔콤이 다시 한번 보내오는 명작 게임들. 예전의 것을 그대로 복각하는 것이 아닌, 대폭 수정 대폭 개량을 통한 명작의 부활을 꾀하고 있다. 화려했던 8비트 시대의 명작이 32, 64비트 시대에 재탄생된다.

▶제작사: 일본 빅터 ▶장 르: 기타
▶발매일: 11월(예정) ▶발매가 : 미정

그 때의 감동, 기억하고 있습니까?

팔콤 역대의 명작들을 수록한 '팔콤 클래식'. 그 대망의 제 2집이 발매된다. 이번에 수록되는 작품은 '팔콤 클래식 I'의 수록작이었던 「이스 I」의 후속작 드라마틱 RPG '이스 II'와 옛 유적을 탐험하는 어드벤처 게임 '태양의 신전'이다. 양쪽 모두 불후의 명작임에 틀림이 없다. 또 양쪽 다 새턴용만의 신요소를 가지고 있다. 유저들에게 실시한 앙케이트에 따르면 가장 많은 유저가 이식을 희망했던 것이 바로 이 'YS 2'였다고 한다(참고로 2위는 소사리언, 그 다음은 '드래곤 슬레이어-영웅전설'이었다고 한다).

SEGA SATURN

RPG와 어드벤처가 하나의 디스크에

이스 II

YS 시리즈 아시죠?

1998년에 발매되자마자 화려한 시나리오와 매력적인 캐릭터로 유저들의 주목을 끌었던 RPG. 이번에 모험할 무대는 천공의 땅 '이즈'. 이 작품에서 드디어 이즈의 수수께끼가 밝혀진다. 당시에 호평을 받았던 시스템은 그대로 유지하며, 마법 등의 요소를 추가했다. 연출적인 요소뿐만 아니라 보다 전략성 높은 싸움을 즐길 수 있게 되었다.





그래픽적인 부분의 발전은 당연한 일(왼편은 팔콤 클래식 'Ys I'의 것)

게임 YS의 히로인 리리아

무비와 보이스 이벤트를 추가!!

오프닝과 엔딩에는 애니메이션에 의한 무비가 추가되었다. 거기에 게임 속의 대화에도 성우를 기용한 보이스 이벤트를 삽입. 보다 리얼한 게임을 즐길 수 있다.



이것은 MSX컴퓨터에서 보여졌던 4프레임 동영상. 새턴에서는 부드럽게 움직이는 리리아의 모습을 볼 수 있게 되었다

태양의 신전

태양의 신전?

아이콘을 선택해 미궁 안을 탐색하는 게임인 태양의 신전은 이동화면 이외에는 언제나 주인공의 시점으로 진행한다. 1986년에 발매되었으며 퍼즐적인 요소가 많이 들어있는 어드벤처 게임이다. 아이콘을 통한 행동 선택 방식을 채택. 당시로서는 참신한 시스템에 많은 팬이 생겨났었다. 게임의 무대는 고대 마야문명이 번성했었던 유카탄 반도. 인디아나 존스처럼 사라진 시대로의 여행을 떠나보자.



미궁을 헤매는 탐험가의 모습. 바로 여러분의 모습이다





그래픽의 개선은 이 정도 레벨까지!

그래픽이 파워 업!

발매 당시에도 높은 수준의 그래픽(지금 보면 코웃음을 치겠지만)으로 호평을 받았던 작품이다. 이번에는 새턴의 기능을 최대한으로 이용해 입체감 있는 그래픽으로 재창조하였다. 사진으로 그 차이를 비교해 보길 바란다.





주인님과 보내는 일년간

블랙 매트릭스

NEC인터채널이 보여줄 또 하나의 게임 블랙 매트릭스. 캐릭터들의 매력에 또 한번 빠져들게 해 줄 게임이 순조롭게 개발중에 있다. 챔프에서는 게임 서장의 진행과 플레이어가 선택 가능한 5인의 여성 캐릭터에 대해 소개하겠다.

▶제작사: NEC ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 98년 여름 ▶발매가 : 5,800엔

아!아! 주인님

주인님이라는 것은 이 게임 속에 등장하는 여주인공을 말한다. 주인공은 5인의 소녀 중, 한 명을 선택 그녀와의 생활을 펼쳐나가게 되는 것이다. 다양한 이벤트와 미니게임으로 채워나가는 그녀와의 생활! 아아! 주인님!



일단은 한 여자를 고르자

게임의 흐름
여주인공과의 만남

이야기는 기억상실증에 걸린 주인공 아벨이 '주인님'의 침대에서 잠을 깨면서 시작된다. 그를 반기는 여주인공. 인연은 이제부터 시작이다.



눈을 뜬 주인공을 보살펴 주는 '주인님'

두 사람의 즐거운 생활

움직이기 시작한 주인공은 집안과 근처를 자유로이 돌아다닐 수 있다. 주인공과 '주인님'은 1년간 같이 요리, 밭일, 낚시 등을 같이하며 사랑을 키워 나간다.



미니게임 장작패기. 오! 이것은 마당쇠와 마님의 사랑이야기?!

건강해진 몸으로 밖으로 나가자!

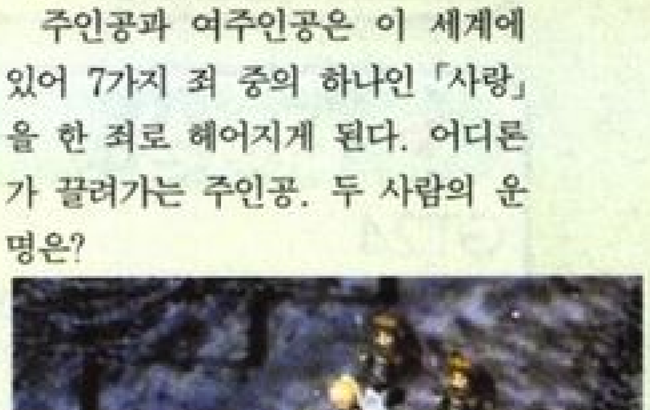
몸이 어느 정도 좋아진 주인공, 거리로 나가게 된다. 기억상실 때문에 잊어 버린 많은 지식을 얻게 된다. 또한 신분 구분의 지표가 되는 검은 날개와 흰 날개에 대해 듣게 된다.



이 세계에서 주인공의 종족인 '하얀 날개족'은 노예계급에 속한다. 주인공이 왜 여자 주인공을 주인님이라 부르는지 이해가 가는가?

알 수 없는 미래

주인공과 여주인공은 이 세계에 있어 7가지 죄 중의 하나인「사랑」을 한 죄로 헤어지게 된다. 어디론가 끌려가는 주인공. 두 사람의 운명은?



끌려가는 주인공

'주인님' 후보감들

도미나



윤기나는 갈색머리가 잘 어울리는 전형적인 여주인공 스타일의 소녀. 초보자들도 어렵지 않게 공략할 수 있을 정도로 성격좋은 주인님



「사랑」이라는 단어를 말해버린 도미나

프리카



아직 어린 티를 벗지 못한 소녀. 하지만 어린아이 취급받는 것을 아주 싫어한다. 남자에게 보호본능을 불러일으키게 한다



방 청소를 하고 있는 주인공을 보는 프리카

클레쥬



단발이 잘어울리는 소녀. 매사에 매우 적극적이고 직선적으로 남자답다(?). 주인공에게 호의를 표시하는데 있어서도 직선적이다. 항상 밝은 모습이 매력 포인트



클레쥬을 위해 요리를 만드는 주인공

미세트



프랑스 인형과 같은 외모에다가 약간의 공주병까지…. 하지만 주인공에게 많은 호의를 지니고 있는 것만은 분명하다!

프라하



요염한 자태를 풍기고 있지만, 매우 상냥하고 침착한 성격의 연상의 여인 스타일. 어떻게 생각하면 '주인님'이라는 표현과 가장 잘 들어맞는 캐릭터이다

- 그래픽
- 캐릭터
- 몰입도
- 독창성

COMING SOON...

어드벤처

■사테크 ■7월 16일 ■6,800엔



드루이드 - 어둠으로의 추적자 -

제작사로서 보다 게임 '위저드리'로 그 이름을 알린 사테크사가 선사하는 어드벤처 게임이다. 혹성 나반의 다섯 개의 섬에서 벌어지는 수많은 의문이 주인공에게 다가온다. 주인공은 의문의 벽을 넘어 사라진 인물, 로손을 찾아내야 한다.

■세가 ■5월 28일 ■6,800엔



소녀혁명 우테나

TV에서의 엄청난 인기를 그대로 이어서 게임으로 제작중인 '소녀혁명 이테나'가 그 완성단계에 이르러 있다. 애니메이션만큼의 재미를 줄 수 있을 것인가는 미지수지만, 오리지널 스토리와 많은 비주얼들의 유혹을 뿌리치기는 어려울 듯하다.

■워크 잼 ■6월25일 ■6,800엔



크로스 탐정 이야기

수정된 발매일이 발표되고 현재 마무리 작업에 들어간 크로스 탐정이야기. 64,000색모드로 그려지는 색다른 분위기의 게임화면이 게이머들을 사로잡을 듯하다. CD 두장에 담긴 7개의 이야기를 풀어 나가는 본격 추리 어드벤처.

■크리스탈 비전 ■여름 ■6,800엔



아가씨를 노려라

PC용으로 발매되었던 연애물 어드벤처 아가씨를 노려라가 새턴용으로 이식된다. 주인공은 사이토인 미쯔키라는 여성의 마음을 사로잡기 위해 분투하게 된다. 새턴용은 시나리오의 변경 뿐만아니라 음악이나 음성에도 대폭적인 강화가 이루어 졌다.

레이싱

■잘레코 ■5월 28일 ■5,800엔

GT24



아케이드에서 가동되었었던 'GT24h'를 새턴용으로 이식한 레이싱게임. 피트 존(Pit Zone)을 이용하여 급유, 대미지 회복, 파츠 교환 등을 해가면서 본격적인 장시간 레이싱을 실감할 수 있다. 시간의 흐름에 따라 배경이 변화하는 등의 섬세한 연출을 보여준다.

RPG

■세가/에닉스 ■6월(예정) ■미정

일본 대표팀의 감독이 되자!



세가의 만들자 시리즈의 영향을 받은 시뮬레이션 적인 요소와 RPG의 대가 에닉스가 만나서 만들어 내는 신종 RPG. 축구경기중의 세밀한 작전지시, 명선수를 찾기 위한 정보수집, 게임의 진행을 돕는 아이템과 여러 설정 등이 어떻게 어우러질 것인가? 흥미의 작품.

액션

■반다이 ■7월 ■5,800엔



루팡 3세 -피라미드의 현자

30년 전에 주간지 연재로 시작된 만화가 아직까지도 생명을 유지하고 있다. 이미 여러번 제작되었던 게임, 루팡3세. 캐릭터 게임이라는 냄새가 짙게 풍기지만 어떠한 완성도를 보여줄지… 큰 기대는 말고 기다려 보자.

■코나미 ■5월21일 ■3,800엔

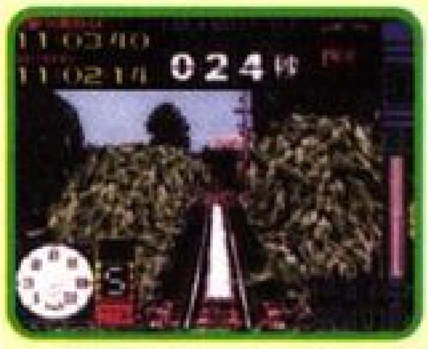


악마성 드라큐라 X - 월하의 야상곡 -

3D게임에 질려가던 게이머들에게 완성도 높은 2D가 더욱 감동을 줄 수 있다는 것을 깨우치게 했던 수작 '악마성 드라큐라X-월하의 야상곡'의 새턴 버전이 발매 직전이다. 캐릭터 선택과 추가 지역으로 돌아오는 '월하의 야상곡'을 기대해 보자.

시뮬레이션

■일본 플렉스 ■5월 28일 ■5,800엔



전차로 고!

전차운행 시뮬레이션이라는 독특한 게임. 최초에는 아케이드용 게임으로 개발되었고 그 인기를 몰아 가정용 게임기로의 이식길에 들어섰다. 아케이드와 PS판은 타이토에서 개발하였으나 SS용은 일본플렉스라는 다소 낯선 업체에서 개발중이다.

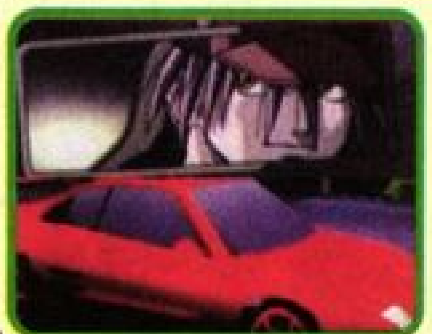
■반프레스토 ■여름 ■6,800엔



발디 랜드

리얼타임 시뮬레이션은 PC게임의 전유물처럼 되어버린 것이 오늘날의 현실. 복잡한 패러미터를 조작하는 데는 컨트롤러의 스위치가 모자라기 때문일 것이다. 그러나 이 '발디 랜드'의 경우 비교적 단순한 게임방식 때문에 게임기에서도 충분히 통할 것으로 보여진다.

■컨테트 ■5월 예정 ■6,800엔

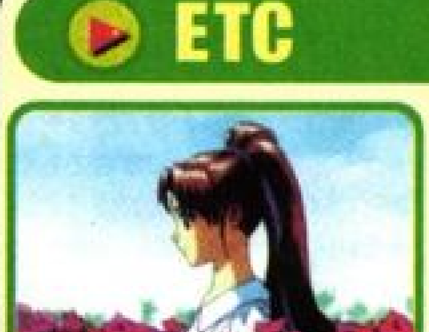


코드 R

레이싱게임이면서 어드벤처 게임의 요소를 갖추고 있는 게임. 연인과 라이벌의 속에서 벌어지는 사랑과 경쟁을 동시에 느낄 수 있다. 두 장르의 게임이 얼마나 멋지게 조화되었는가는 발매가 되어야 알 수 있는 일이다.

ETC

■타이키 ■5월 21일 ■3,300엔



Find love 2 -프롤로그

어드벤처 용으로 곧 발매되게 될 '파인드 러브2' 예고편과도 같은 타이틀이다. 발매에 앞서서 2에 사용될 설정자료나 광고, 동영상 등을 수록하고 있다. 전작의 인기투표를 통한 세 소녀의 프로필과 영상편지도 담고 있다. 미소녀 매니아에게는 추천한다.

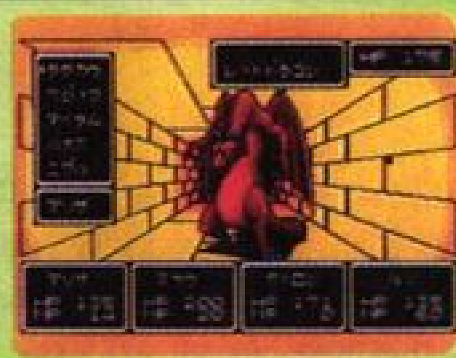
액션 리플레이 코드

두근두근 뿌요뿌요 던전



- 마스터 코드
  F6000914 C305
  B6002800 0000
- 소지금 최대
  160C9DE8 0098
  360C9DEA 967F
- 경험치
  160C9DDC xxxx
  160C9DDE xxxx
- 레벨업까지 남은 경험치
  160C9DE4 xxxx
  160C9DE6 xxxx
- 레벨
  360C9DED xxxx
- 현재HP
  160C9DEE 270F
- 최대HP
  160C9DF0 270F
- 현재MP
  160C9DF4 270F
- 최대MP
  160C9DF6 270F
- 힘
  160C9DFA 03E7
- 기술
  160C9DFE 03E7
- 마력
  160C9E02 03E7
- 운
  160C9E06 03E7
- 공격력
  160C9E0A 03E7
- 마법 공격력
  160C9E0C 03E7
- 방어력
  160C9E10 03E7
- 마법 방어력
  160C9E12 03E7

세가 에이지스 판타지 스타 1



- 마스터 코드
  F6000914 C305
  B02FFC00 0000
- 메세타 최대
  16068450 xxxx
  xxxx의 최대치는 FFFF 까지
- 전투후의 경험치
  36036373 00FF

아리사
- 공격력
  36068378 00FF
- 수비력
  36068379 00FF
- 최대HP
  36068376 00FF
- 현재HP
  36068371 00FF
- 최대MP
  36068377 00FF
- 현재MP
  36068372 00FF

먀우
- 공격력
  36068388 00FF
- 수비력
  36068389 00FF
- 최대HP
  36068386 00FF
- 현재HP
  36068381 00FF
- 최대MP
  36068387 00FF
- 현재MP
  36068382 00FF

타이론
- 공격력
  36068398 00FF
- 수비력
  36068399 00FF
- 최대HP
  36068396 00FF
- 현재HP
  36068391 00FF
- 최대MP
  36068397 00FF
- 현재MP
  36068392 00FF

루츠
- 공격력
  360683A8 00FF
- 수비력
  360683A9 00FF
- 최대HP
  360683A6 00FF
- 현재HP
  360683A1 00FF
- 최대MP
  360683A7 00FF
- 현재MP
  360683A2 00FF

액플은 계속 가동시키는 것이 좋음

더 하우스 오브 더 데드



- 마스터 코드
  F6000914 C305
  B6002800 0000
- 체력 줄지 않음(1P)
  360B0FFB 0005 (2P)
  360B10FB 0005
- 컨티뉴 수가 줄지 않음
  360B69F3 0009
- 보스대전시의 시간 정지
  (1P) 160B0FF6 0000
  (2P) 160B10F6 0000

사쿠라 대전 2

- 마스터 코드
  F600092C FFFF

캐릭터별 변수



사쿠라
- 애정
  10200B20 0063
- 신뢰
  10200B22 0063

스미레
- 애정
  10200B40 0063
- 신뢰
  10200B42 0063

마리아
- 애정
  10200B60 0063
- 신뢰
  10200B62 0063

칸나
- 애정
  10200B80 0063
- 신뢰
  10200B82 0063

아이리스
- 애정
  10200BA0 0063
- 신뢰
  10200BA2 0063

홍란
- 애정
  10200BC0 0063
- 신뢰
  10200BC2 0063

오리히메
- 애정
  10200BE0 0063
- 신뢰
  10200BE2 0063

레니
- 애정
  10200C00 0063
- 신뢰
  10200C02 0063

CHEAT CODES FOR SS USER

SEGA SATURN

동급생 그리고…

그림 감상법

데이터 이스트의 미소녀 게임 '동곡 그리고…'에는 모든 이벤트 화면과 보너스 일러스트를 감상할 수 있는 비기가 존재한다. 게임 클리어 후 나오는 스탭롤을 20회 이상 보게되면 모든 이벤트 화면과 보너스 화면을 볼 수 있는 모드가 등장한다.



20회 이상 스탭롤을 보기는 쉽지 않다



고생한 만큼의 보람은 있는 법

모집중

독자 CHEAT CODES

✤독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 SS비법 담당자 앞

J리그 실황 불꽃의 스트라이커

숨겨진 팀을 사용하자!

액션버튼을 사용한 새로운 축구게임, 코나미의 불꽃의 스트라이커에는 J리그 모드가 존재한다. 이 J리그 모드를 노멀로 클리어하면 '월드 스타즈' 팀을, 하드로 클리어 했을 시는 '코나미 스타즈'라는 강력한 오리지널 팀을 사용할 수 있다. 또한 아래의 조건을 만족시키면 각각의 올스타 팀도 사용할 수 있다.

동부 올스타 & 서부 올스타	전반기나 후반기의 어느 한쪽에서 100점 이상을 득점
일본 드림팀	토너먼트 모드에서 우승
월드 드림팀	J리그 모드의 전반기에 5연승을 거둔다

최강 선수 만들기

커스터마이즈 모드에서 선수작성 패러미터를 분배하는 화면에서 아무 패러미터라도 좋으니 '1' 포인트 감소시키자. 그 다음 남은 포인트를 방금 줄인 패러미터 이외의 곳에 분배시킨다. 그 후에는 맨처음 '1' 포인트를 감소시켰던 패러미터에 커서를 맞추고 C, B 버튼을 순서대로 입력한다. 그러면 분배할 수 있는 '잔여 포인트(残りポイント)'가 255가 된다. 255의 잔여 포인트라면 최강의 선수를 만드는 것은 식은 죽먹기.

뱀파이어 세이버

숨겨진 캐릭터를 사용하자

다크 가론 - CPU전에서 가론을 사용하여 보스스테이지 까지 진행하는 것만으로 조건은 충족된다. 그 다음 캐릭터 선택시에 L 버튼과 P P 혹은 L 버튼과 K K를 누르면 선택이 가능하다.



다크 가론의 등장!

프로야구 팀도 만들자

트레이드시의 도움말?!

일대일 혹은 여러명간의 트레이드를 통해 전력을 강화시키는 수단인 트레이드. 그러나 내 팀의 선수가 어느 정도이고 다른 팀의 선수가 어느 정도 평가의 선수안가를 한번에 파악하기는 쉽지 않은 일이다. 양 선수간의 능력치를 숫자로 표시해 주는 비기가 있어 여기에 소개한다. 트레이드 화면에서 '아니오(いいえ)', 혹은 '그만두다(やめる)'에 커서를 맞추고 X, Y, Z, 스타트를 누른 상태에서 C버튼으로 결정을 한다. 그럼 지금 결정한 사항을 실행할 것인가를 물어오는데 여기서 '아니오(いいえ)'를 선택해서 전 항목으로 돌아오자. 그런 다음에 '신청', 혹은 '받아들이다(うける)' 커맨드에 커서를 맞추고 L, R, 스타트 버튼을 누른 채 C버튼으로 결정을 하자 그러면 화면 위쪽의 금액 표시란의 수치가 변화하게 된다.

'억'쪽에 쓰여진 수치가 왼쪽 선수의 평가치, '만엔'쪽에 쓰여진 수치가 오른쪽 선수의 평가치를 나타낸다(여러 명의 선수일 때는 한 쪽의 합산치가 표시되게 된다). 손해보지 않는 트레이드를 성사시키자.



○ 복잡하지만 입력에 성공하면

○ 억 단위는 왼쪽, 만 단위는 오른쪽 선수의 값어치

얼굴 파츠 수를 늘린다

「선수도 만들자(選手もつくろう)」모드에서 「얼굴 바꾸기(顔をかえる)」를 선택하자. 「형태, 색, 결정(かたち, いろ, けってい)」의 커맨드가 있는 화면에서 X, Y, Z, Y의 순으로 커맨드를 입력하자. 위의 순서대로 커맨드 입력을 반복하면 일정회수가 지날 때마다 신호음이 울리면서 파츠의 수가 늘어난다. 지정된 회수는 아래 표와 같다



○ 이것은 개 파츠로 만든 선수 얼굴

32회	우주인 파츠가 생성
64회	로봇 파츠가 생성
128회	원숭이 파츠가 생성
256회	개 파츠가 생성



더워지는군요. 날씨도. 그렇지만 재밌는 게임들이 동시에 와르르 쏟아지는 바람에 게임하느라고 또 열이나네요. 좋은 게임이 많이 나왔습니다. 즐겁군요. 덥고 열나지만 행복하군요~

주의사항

길고 긴 사연, 아쉽지만 아웃…

여러분들의 사연중에 무척이나 긴 사연들이 있습니다. 하지만 아직 새턴人은 한 페이지 뿐… 한명이라도 더 많은 사연을 싣고 싶은 것이 제 마음인데, 좋은 내용이더라도 너무 긴사연들은 다른 사람들의 공간마저 침범할 우려가 있습니다. 할 말은 많겠지만 짧고 짜임새 있는 사연으로 승부합시다.



친구의 새턴에 반해서 새턴을 구입하기 위해 돈을 모으고 계신다고요. 새턴人이 또 한명 늘어나겠군요. 기쁜 일입니다. 그림속의 글씨 그대로 '새턴人 파이팅' 입니다.

[redacted]

안녕하세요 가지님. 저는 저의 친구를 찾고 싶어서 이렇게 펜을… 친구 이름은 이익수, 저와 가장 친한, 형제나 다름없는 친구입니다. 그런데 친구를 놔두고서 저는 다른 동네로 이사를 갔습니다(아버지 직업상). 제 친구와 저는 5학년 때부터 챔프를 사보았으니까 꽤 오래되었지요. 친구가 5학년때 SFC를 구입한 덕분에 친구와 함께 매일같이 아랑전설 스페셜을 즐길 수 있었습니다. 그런데 어느날 친구가 '게임챔프 사봐, 재미있어'라고 말했습니다. 그때 저는 게임챔프를 사보고는 반해버렸습니다. 그 이후로는 친구와 더불어 열렬한 챔프독자가 되었지요. 그런 제친구를 두고서 제가 이사를 왔으니 참 불만스럽습니다. 익수야 어디서 이야기를 보고 있으면 꼭 전화해! (042) 861-9086

이산가족찾기의 한 장면이 연상되는군요. 영식님에게 챔프로의 길을 열어준 친구라면 당연히 챔프가 앞장서 찾아드리는 것이 도리죠. 그런 의미에서 영식님의 글을 실어드립니다. 더불어 점수까지 받으시길~

[redacted]

제가 친구에게 새턴을 빌려서 하고 있었습니다. -2시간쯤 지난 후- 갑자기 새턴이 맛이 가면서 CD가 멈추어 버렸습니다. 황당하죠? 여기까진 좋았습니다. 그런데 다시해도 CD가 돌아가지 않는거에요. 왕 황당하더군요. 난 이제 어떻게 하지? 두리번거리다가 저희형이 들어왔습니다. 게임하자고 제게 말했습니다. 조금 있다가 하자고 해도 그냥 나를 뿌리치고 '스위치'를 눌렀습니다. 역시 CD가 돌아가지 않았습니다. 황당한 표정을 하고 있어야 할 형은 이상하게 입가에 미소를 지으며 새턴을 주먹으로 내리쳤습니다. 그러자, 새턴은 나무일 없다는 듯이 '쌩' 하며 돌아갔습니다. 그후로 새턴은 한번도 멈춘 적이 없었습니다…

카~! 좋은 사연입니다. 훌륭한 형을 뒀군요. 모두들 작동불능의 새턴을 고치는 법을 배우셨습니까? 단 수리를 실패했을 때의 손해배상은 영준님의 형님에게 요구하세요.



[redacted]

악몽인지 길몽인지, 혹자는 태몽이 아니냐는 의견도 있습니다만… 현실적으로 버파3는 이미 새턴과는 멀어진 느낌이군요. 그렇다고 언제 나올지 모를 후속기종을 구입하자니 하드웨어 가격도 만만치 않을 듯하고… 악몽은 아니지만 새턴人으로서는 고민되는 부분이군요. 좀더 지켜봅시다.

[redacted]

안녕하세요 가지님! 저는 김동오라고 해요. 새턴용 킹오파 '97이 나왔더군요. 아잉! 사고 싶어라 하고 싶어랑!



그림 괜찮군요. 그러나 새턴人이 외계인(토성인)이라는 발상은 어디선가 본 듯하죠? 더 참신한 소재를 찾아봅시다.

[redacted]

안녕하세요 가지님.

아무 오락기도 없는데 1년동안 계속해서 게임챔프를 사보고 있는 때문이라고 합니다 게임기도 없는 데 왜 이렇게 매달 사서 모느냐고요? 언젠가는 살 수 있을 거라는 확신을 가지고 게임지식을 쌓는 것입니다. 그런데 전 더 이상 게임챔프를 보다가는 상사병에 걸려서 정신이 이상해질 것 같습니다. 왜냐구요? 저는 지금 새턴에 있는 게임들(슈퍼로봇대전 F, 그랜디아, 샤이닝 포스 3 등등…)을 하고 싶어서 미치겠습니다. 플스나 N64에 있는 게임들은 봐도 별로 하고 싶지가 않지만 새턴에 있는 게임들을 너무너무 하고 싶은게 많아서요(흑흑). 하지만 전 챔프에 나와 있는 사진만을 보며 그림의 떡처럼 군침만 흘리고 있습니다. 가지님! 가지님은 저의 이런 마음을 아는지 모르는지.

게임기가 없는 이의 슬픔이라면 저도 알고 있습니다. 저도 게임기가 없었을 때는 게임잡지를 보며 젊은 영혼을 불태우곤 했었죠. 게임기를 구하는데 조금 도움이 될 수 있을까 싶어서 챔프점수를 드립니다. 다음엔 '아기동산'이나 '두근두근 구구리얼'에 똑같은 편지를 보내서 점수를 타세요. 그렇게 점수를 모으면 언젠가는 새턴을 살 수 있을 지도…(나 또 혼나겠군~)

[redacted]

안녕하세요 저는 궁극의 절세미남 유종규라고 합니다. 저는 지금 재수중입니다. 작년에는 '이번 1년만 참으면 마음껏 게임을 할 수 있겠구나!' 하고 생각했었는데 지금은 그럴수가 없습니다. 하지만 지금은 못해도 또 금년 11월 18일 이후에 게임을 재밌게 하기 위해서 고전 명작게임, 대작, 그리고 주변기기들을 조금씩 사서 모으고 있습니다. 이렇게 나가다 보면 수능시험이 끝나면 게임 CD에 파묻혀 있을 것 같아요. 한달에 게임 4~6개 주변기기 한 개씩 사는데… 참 며칠전에 대학간 친구네 집에 놀러갔는 데 사쿠라 대전 2를 하고 있지 뭡니까. 전 사쿠라 팬이거든요. 그걸보고 얼마나 사고 싶었는지…(중략) 아무튼 미래를 위해 미리 준비하는 이 궁극의 절세미남 유종규가 부럽지 않은가요? 첫 모의고사에서 320점 정도 맞았는데, 처음에 잘나와서 다행이에요. 조금은 마음을 놓을 수가 있어서요. 그럼 이만~

재수 역시 미래를 위한 포석. 게임을 모으는 것도 미래를 위한 포석이군요. 미래를 준비하는 절세미남에게 응원의 마음을 표시하기 위해서 새턴人으로 등록해 드립니다. 사쿠라 대전 재밌습니다. 그래픽도 좋아지고(100%만족스러운 것은 아닙니다만…), 오프닝도 맘에 드는 군요. 어쩌면 종규님이 게임을 사모으는 것은 자신에 대한 채찍질 일수도 있겠다 하는 생각이 듭니다. 더운 여름이 고비입니다 열심히 하시길….

경고적 명단! 예고

신기한 일입니다. 지난호의 주의사항 한방에 끊임없이 줄을 이었던 이인분 선생님이나 이제덕 선생님 앞으로의 편지가 단 한 통뿐이었습니다. 더욱 엄격한 주의사항을 만들어 더 많은이름을 올리고 말겠습니다. 예고대로 점수는 1점도 없습니다(홋~).

경기도 안산시 원곡2동 전병석

챔프학년 SS반 앞으로 보내셨군요. 아웃!

새턴人이 되는 길

새턴人이 되고 싶으신 분들은 이 주소로 사연을 보내주세요. 다음달에는 여자친구와 게임에 관련된 사연들을 주로 뽑아 보겠습니다. 뽑히신 분들에게는 챔프 점수 1000점도 드립니다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 새턴人 담당자 앞

NINTENDO64

연구실

현재 닌텐도64의 인기는 플레이 스테이션에게 왕자의 자리를 내주면서 예전 슈퍼패미컴시절보다 많이 위축된 것은 사실이다. 그러나 구미시장에서는 닌텐도64용 소프트의 발매도 많고, 인기도 아직은 최정상의 지위를 고수하고 있다. 따라서 예전의 슈퍼패미컴 시절에 등장했던 백업유니트, 속칭 카피머신 여러종도 시장에 등장, 인터넷을 통하여 활발히 판매되고 있는 실정이다.



Z64의 시작과 끝을 밝힌다

이미 챔프에서는 작년 6월호에서 닌텐도64용 백업유니트로는 제일 먼저 개발된 DoctorV에 대하여 소개한 바 있으며, 획기적이고 막강한 기능을 갖추고 최근에 등장, '한 이름' 날리고 있는 Z64에 대해서도 간략하게 소개한 바 있다. 이번호에는 유저들의 Z64에 대한 궁금증을 해소하기 위하여 Z64를 중심으로 백업유니트에 대하여 질문과 답변의 형식으로 자세히 살펴보고자 한다.

백업유니트란 무엇인가?

백업유니트란 단어는 생소할지 모르나, 슈퍼패미컴시절에 유행했던 UFO, 패왕, 가마스 등등하면 아! 그거 하면서 금방 고개를 끄덕일 유저가 많을 것이다. 백업유니트란 한마디로 말해서 롬카트리지를 백업, 다시 말해 복사해주는 기계를 말한다. 즉, 슈퍼패미컴이나 닌텐도64와 같이 롬카트리지를 게임저장매체로 사용하는 게임기에서 게임이 담겨 있는 팩을 플로피디스크나, ZIP 디스크, 혹은 CD-ROM에다가 복사를 가능케 하는 것이다. 또한, 이렇게 롬 카트리지를 복사한 데이터를 디스크에서 읽어와 바로 게임실행을 가능케 하는 역할을 담당하는 기계를 통상 일컬어 백업유니트라고 부른다. 슈패때부터 지금까지 백업유니트의 개발과 판매는 모두 대만에서 하는 것으로 공식적으로 널리 알려져 있으나 필자가 비공식적으로 대만의 판매상에게 확인한 바에 따르면 사실은 일본에서 개발을 해서 대만에서 생산, 판매를 하는 경우가 많다고 한다. 요약하자면, 팩을 복사하고, 복사한 것을 팩이 없어도 실행시켜주는 놀라운 기계인 것이다.



백업유니트는 그럼 불법이 아닌가?

이 글을 읽는 독자는 혹시 이렇게 생각할지 모르겠다. "아니, 게임도 엄연히 저작권법에 의해 보호되는데 게임을 복사하는 것은 불법이 아닌가?" 물론 그렇다. 우리나라뿐만 아니라 세계 어느 나라에서도 게임은 컴퓨터 프로그램보호법, 내지는 넓은 의미에서의 저작권법에 의하여 보호된다. 그러나, 그 게임을 소유하고 있는 유저가 다른 사람에게 팔거나 빌려주기 위해서가 아니라 게임의 파손, 변질 등에 대비하여 그 게임을 복제하는 것은 소유자로서의 정당한 권리이며, 이 점은 컴퓨터 프로그램보호법 제 13조가 규정하고 있다. 그러나 게임을 소유하고 있지 않은 사람이 그 게임의 복사본을 얻었을 경우에는 24시간이 경과하기 전에 복사본을 지워야만 하며 그렇지 않으면 불법행위가 된다.

백업유니트의 작동원리는?

백업유니트의 개념은 간단하다. 롬카트리지의 용량에 해당하는 정도의 램을 장착, 롬카트리지의 내용을 램에 읽어들인 뒤, 디스크에 그 데이터를 그대로 저장하는 것이다. 또한 반대로 디스크로부터 읽어들여 램에 옮겨 놓음으로써 마치 롬카트리지와 같은 역할을 수행하기도 하는 것이다. 램은 새로이 읽어들이거나, 전원이 꺼지지 않는 한, 롬과 마찬가지로 저장한 데이터를 유지하고 있으므로 가능한 발상인 것이다.

현재 닌텐도용으로 나온 백업유니트는 어떤 것들이 있는지?

현재 시장에 나와 있는 것은 DoctorV, WildCard64, Z64, CD64의 네 종류이다. 이 중에서 Z64를 제외한 세가지 제품은 모두 CD-ROM을 저장매체로 사용하며, 단지 사소한 몇가지 기능을 제외하고는 가격의 차이가 있을 뿐이다.

Z64의 기능과 특징은 어떠한 것들이 있는가?

우선 Z64는 이름이 말해주듯 PC에서 사용가능한 ZIP DISK에 데이터를 기록하므로 쓰고 읽기가 가능하므로 다른 백업유니트 장치에 비하여 대단히 편리하다. Doctor V 등은 CD에 데이터를 기록하므로 한 번 CD에 데이터가 들어가면 다시는 지울 수 없으므로 게임을 새로 하나 백업을 할 때마다 새로 CD-ROM WRITER를 이용하여 새롭게 CD를 제작해야 하는 번거로움이 있다. 물론 CD의 경우는 650MB의 대용량을 자랑하므로 한장에 데이터를 많이 수록할 수 있는 장점은 있다(Zip Disk는 한장에 100MB로서 슈퍼마리오64, 실황축구3와 같은 64Mbit게임은 대략 12개, 1080° 스노우보딩과 같은 128MBit 게임은 6개가 들어간다).

또한 Z64는 게임하나를 읽는데에도 슈퍼마리오64의 경우 17초 정도에 완료되므로 CD-

ROM 드라이브를 사용하는 타제품보다 속도가 우수하다. 나중에 설명하겠지만 백업을 하는 경우에는 컴퓨터를 통하지 않고 직접 내장하고 있는 Zip Drive를 통해 저장을 하므로 10배 이상 차이가 난다. 또한 닌텐도64의 롬카트리지 삽입구위에 연결하는 방식을 취하므로 추후 64DD가 나올 경우에도 연결이 가능하다. 그러나 타제품의 경우는 닌텐도64의 아래쪽의 확장단자를 통해 연결하므로, 64DD와 동시연결이 불가능하게 되는 단점이 있다.

현재 닌텐도64의 게임중 가장 대용량의 게임은 128Mbit이며 백업유니트들도 모두 128Mbit의 램을 기본장착하고 있다. 발매연기된 젤다의 전설64는 256Mbit로 나온다고 하는데 이에 대비하여 램을 확장할 수 있도록 되어 있다. 램을 확장하는데에도 Z64는 컴퓨터에 쓰이는 일반 72핀 램을 구입하여 소켓에 꽂으면 간단히 확장이 끝나는 구조로 되어 있어서 다른 제품에 비하여 아주 편리하다.

CD를 이용한 백업유닛		Z64
650MB	용량	100MB
느리다	속도	빠르다
불가능하다	쓰기	가능하다
복잡하다	백업과정	간단하다
불가능하다	64DD와 동시 연결	가능하다
불편하다	메모리 확장	편리하다
공통	데이터의 상호호환	공통
필요	컴퓨터와 연결	불필요
직접 프린터 포트를 통하여	컴퓨터와의 데이터 전송	Zip Disk를 통하여

Z64로 롬카트리지의 백업을 하려면?

또한 Z64는 롬카트리지의 백업을 하는 것이 다른 유니트와는 달리 아주 간단하다. DoctorV는 롬카트리지의 백업을 하기 위해서는 복잡한 경로를 거쳐야 한다. DoctorV와 닌텐도64를 연결하고, 또한 자체의 화면이 없어서 반드시 TV를 통하여서만 작동이 가능하기 때문에 TV도 있어야 하고 롬카트리지의 백업은 컴퓨터의 프린터포트를 통해서만 가능하기 때문에 대단히 복잡하며, 백업속도도 프린터포트를 통하여야 하기 때문에 최소 7분에서 12분까지 걸린다.

그런데 Z64는 컴퓨터와 닌텐도64, TV도 필요치 않다. 롬카트리지의 백업을 위해서는 오직 Z64에 게임카트리지를 삽입하는 것으로 충분하다. Z64는 컴퓨터와 직접 연결을 할 필요도 없고 또한 직접연결은 불가능하다. 백업속도도, 바로 Zip Disk에 저장을 하므로 30초면 롬카트리지 하나의 백업이 간단히 끝난다. 우선 백업을 하고자 하는 롬카트리지를 삽입하고 Zip Disk를 Z64에 내장된 Zip Drive에 넣고 Z64의 전원을 켠뒤, 커서버튼으로 BACK CARTRIDGE란 옵션으로 간 후에, 선택버튼을 눌러주면 Z64 자체의 액정디스플레이화면에 백업 정도가 막대게이지로 표시가 되면서 백업이 된다. 대략 30초면 끝난다. 이제 Zip Disk에 롬카트리지의 내용이 저장된 것으로서, Z64를 통하여 게임을 실행시키거나, 혹은 컴퓨터에 Zip Drive를 가지고 있다면 Zip Disk에 담긴 게임을 바로 컴퓨터에 저장할 수 있다.

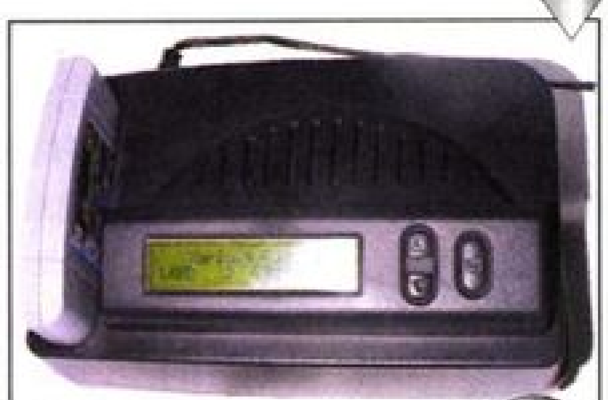
백업 과정



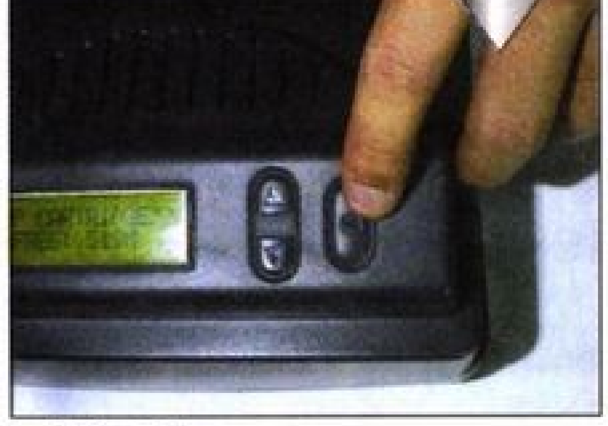
백업 팩을 꼽는다
(사진은 실황 축구 3)



디스켓을 넣는다
(디스켓 한장에 8-12게임 저장 가능)



전원을 켠다



버튼을 누른다
(30초면 백업 끝)

Z64로 롬카트리지의 게임을 하려면?

롬카트리지를 가지고 바로 실행을 시킬 수도 있다. 역시 커서버튼을 눌러서 PLAY CARTRIDGE라는 옵션으로 가서 선택버튼을 눌러준 뒤, 닌텐도64의 전원을 켜면 게임이 실행된다.

롬카트리지 없이 백업한 Zip Disk로부터 게임을 실행하려면?

아주 간단하다. 게임이 담긴 Zip Disk를 넣고 Z64의 전원을 켜면 액정 디스플레이 화면에 백업된 게임의 이름과 용량들이 하나씩 표시된다. 그중에 하나를 커서버튼을 통하여 고른 뒤, 선택버튼을 누르면 로딩을 시작한다. 로딩이 끝나고 닌텐도64의 전원을 켜면 이후로는 로딩할 필요없이 롬카트리지와 똑같이 게임이 시작된다.

로딩



현재 실황축구 3을 로딩하고 있지만 보이는 팩은 파일럿윙스64가 꽂혀 있다. 즉 뭔가를 로딩시키기 위해서는 또다른 팩이 반드시 필요하다



드디어 실행!! 오프닝은 감동의 한·일전이다

롬카트리지 하나는 꽂아두어야 하는 이유는 무엇이며, 아무팩이나 괜찮은 것인지?

실황3를 백업 받은 뒤, Z64로 실행을 시키려면 **첫째** 파일럿윙스64 같은 다른 팩이 꽂혀 있어야 한다. Doctor V나 CD64와 같은 다른 백업유니트의 경우에도 마찬가지인데, 이는 닌텐도64 기계자체의 프로텍트 때문이다. 즉,

닌텐도64에서는 전원이 켜지는 순간부터 계속적으로 롬카트리지에 있는 lock-out 칩으로부터 신호가 오는지를 체크하도록 되어있어서, 만약 신호가 잘못되었거나 없다면 작동을 중지해 버린다. 이것은 정품아닌 복제 롬카트리지를 막기 위해서 고안된 것이다. 백업유니트에서는 게임데이터를 읽어 램에 저장한 뒤 실행할 뿐이므로 닌텐도64에게 진짜 롬카트리지와 같다는 신호를 대신해서 보내줄 실제 롬카트리지가 하나는 필요한 것이다.

롬카트리지라고 해서 아무것이나 사용해도 되는 것은 아니다. 이 점에 대해서는 백업유니트 설명서에 나와있지 않기 때문에 실제로 백업유니트를 처음 구입하는 유저가 가장 많이 문의하는 문제이다. 우선, 마리오64와 같이 롬카트리지에 세이브를 하는 게임들의 경우 게임 중간중간에 세이브를 실제 기본 롬카트리지에 했다가 나중에 Zip Disk에 저장하는 방식을 취하고 있으므로 롬카트리지안에 sram을 장착하고 있어야 하며, 저장용 sram의 용량이 1080° 스노우보딩을 제외하고는 512바이트까지 있으므로, 결국 512바이트의 sram을 장착하고 있는 롬카트리지여야 문제의 소지가 없다. 따라서, 콘팩에 세이브를 하도록 되어 있는 실황 파워풀 프로야구4 같은 게임은 sram이 전혀 없으므로 기본카트리지로서 사용하기에 부적절하다.

둘째 어떤 종류의 롬카트리지 프로텍트도 걸려있지 않은 롬카트리지여야 한다. 디디콩레이싱이나 요시스토리와 같이 최근에 나온 게임에는 카트리지에 프로텍트가 걸려있으므로, 역시 기본카트리지로 사용할 경우 실행이 곤란한 게임이 상당수이다.

결국, 두가지의 조건을 모두 충족시킬 수 있는 팩은 아이러니컬하게도 닌텐도64와 동시발매된 구종중의 구종, 마리오64와 파일럿윙스64이다. 인터넷의 사용자그룹에서도 마리오64와 파일럿윙스64를 사용하도록 권장하고 있다.

게임들의 데이터는 저장이 가능한가?

팩 자체에 세이브가 되는 게임들, 즉 마리오64나 007 골든아이나, 마리오카트64 등과 같은 게임들은 게임을 끝내고 닌텐도64의 전원을 끄면, 화면에 UPDATE SAVE DATA?라는 메시지가 나오는데 이때, YES를 선택하면 게임데이터가 디스크에 저장이 된다. 다음에 로딩할 때에는 자동적으로 팩에 세이브가 된 것처럼 자동으로 읽어주므로 사용에 아무런 불편함이 없다. 다만, 실황야구4와 같이 게임데이터를 콘팩에 저장하는 게임의 경우는 역시 마찬가지로 콘팩이 있어야 한다.

Z64의 또다른 활용은?

1) 인터넷을 통한 게임의 백업

Z64를 활용하는 방법은 여러 가지가 있는데, 우선 자신이 가지고 있는 게임이 파손되거나 고장날 경우에 대비해서 직접 백업을 미리 받아놓을 수도 있지만 미처 백업을 받기 전에 롬카트리지가 고장이 나버렸다면 백업을 받을 수는 없는 노릇이다.

이런 경우에는 아주 좋은 해결책이 있다. 인터넷에는 닌텐도64용 게임을 백업한 파일을 많이 수록한 사이트가 매우 많으므로 이곳에서 닌텐도64용 게임을 컴퓨터에 다운받을 수 있다. 이렇게 해서 컴퓨터에 다운받은 게임파일은 Zip Disk에 옮긴 후, Z64에서 간단히 실행시키면 되는 것이다! 물론, 앞에서 밝힌 것처럼 자신이 가지고 있는 게임외에 가지고 있지 않는 게임을 다운받을 경우 24시간 내에 지우지 않으면 불법이며 해당되는 모든 법적 책임은 백업을 받는 사람이 져야 한다는 점을 주의해야 하며, 게임을 다운받는 사이트에도 이러한 경고문이 어김없이 게재되어 있다.

(2) 플레이스테이션과 새턴과 유사한 액플(게임에디트) 기능

마치 플스나 새턴에서 액플을 사용하여 게임을 에디트한 코트가 있는 것처럼 인터넷에는 게임을 분석하여 여러 가지를 개조해 놓은 패치(개조)데이터가 많이 올려져 있다. Z64의 경우 이러한 패치데이터의 사용이 아주 간단한 것이 다른 제품에 비하여 강점이다. 마리오64의 실례를 들어서 실행방법을 간단히 적기로 한다.

우선 글 마지막에 소개되어 있는 사이트 등에서 patch, trainer, hack등의 이름으로 되어있는 코너에 가서 어떤 기능을 하는지 설명을 본 뒤, 개조데이터를 다운받는다. 압축을 풀어보면 여러 파일들이 나오는 경우가 많은데, 나머지는 간단한 설명파일이고, 필요한 것은 확장자가 *.ips로 되어 있는 파일이다. 마리오64의 경우는 수많은 개조코드가 나와있는데, 파일이름도 cznma64.ips, mpatch.ips 등등 제멋대로 일 것이다. 중요한 것은 일단 마리오64의 개조파일이라는 것만 확인하면 된다. 여기서는 일단 다운받은 파일의 이름이 smtrain.ips이었다고 해보자.

그 다음에는 마리오64 게임의 파일명을 마리오64가 담긴 Zip Disk를 컴퓨터에서 넣어서 찾는다. mario64.v64 라든가, mario64.rom 이런식으로 되어있지는 않다. 그런데 파일이름자체는 아무렇게나 되어있어도 상관없다. hello.rom과 같이 파일이름을 바꾸어도 Z64에서는 마리오64 파일이라는 것을 Z64 화면에 제대로 표시해주므로 다만 다른 게임들과 식별기능을 한다고 생각하면 된다. 여기서는 파일이름이 supermari.v64였다고 가정하자.

다운받은 smtrain.ips를 supermari.v64가 들어있는 Zip Disk에 복사한 다음, 두 파일이름을 일치시켜야 한다. 어떤 이름도 상관이 없지만 일치는 되어야 한다. 되도록 보기 좋도록 하는 것이 좋으므로, mario64.ips, mario.v64로 통일하자. 참고로 게임카트리지파일은 *.v64, *.rom으로 되어 있고, 패치(개조)데이터는 *.ips, 게임세이브데이터는 *.eep로 되어 있다.

게임을 Z64에서 로딩시키면 평소와는 다르게 로딩이 끝난후, load ips?란 메시지와 함께 yes, no의 선택을 요구한다. 이에 YES라고 하게 되면 마치 액플을 사용하는 것과 같은 효과를 얻게 된다. 스타폭스의 모든 훈장을 모으는 것도, 마리오64의 모든 120개의 별을 모으는 것도, 웨이브레이스에서 처음부터 모든 코스를 선택해서 돌고래를 타는 것도 이제는 기본이다. 뿐만 아니라 좀더 빠르고 점프력이 두배로 높아진 투명인간 마리오도 액플코드처럼 만들어 놓은 데이터만 있다면 즐길 수 있다.

Z64의 구입과 정보를 얻기 위한 인터넷 사이트 소개

Z64나 혹은 다른 백업유니트를 구입하려면 현재는 인터넷을 통하여 구입을 하는 방법이 유일하다. 구입이나 활용 정보 이외에도 게임파일이나 개조데이터 등을 구할 수 있는 사이트들을 참고로 소개하고자 한다. GC

닌텐도 64용 백업유닛에 대한 종합적인 정보 제공 사이트:

1) DEXTROSE: http://www. dex-trose.com
2) FLANDERS' PAGE O' LINKS: http://www.flanders.de
3) ERKAY'S GAMEWORLD: http://www.erkay.de
4) Roki's Home of N64 Games: http://members.xoom.com/roki

글: 김준형(HITEL:juliano)

스피드의 한계에 도전한다

익스트림 G



스피드로 미래도시를 질주할 수 있는 레이스 게임이 64로 등장한다. 초음속 배틀 레이스인 이 게임은 슈팅요소가 포함되어 있는 다채로운 모드가 특징이다. 또한 코스위에 있는 아이템을 취해 라이벌들을 공격한다. 단, 아이템은 하나 밖에 장비할 수가 없다. 평범한 레이스 게임은 이제 그만. 드디어 중력을 체감할 수 있는 스피드가 우리를 습격해오고 있다.

▶제작사: 어클레임 저팬 ▶장 르: 레이스
▶발매일: 98년 여름예정 ▶발매가: 미정

「광기」의 스피드 레이스! 근미래의 바이크 배틀!

플레이어가 조작하는 머신은 오오토모카츠히로씨의 만화「아키라」에 등장하는 바이크의 영향을 받은 근미래풍의 승차물이다. 그 바이크를 시속 수백 km의 스피드로 즐긴다면….



아무리 스피드에 강한 유저라도 머신을 조종하면서 과연 이 스피드 속에서 공격까지 할 수 있을지?



뭔가 심상치가 않은 다른 차원의 세계가…

지 발사할 수 있게 된다.

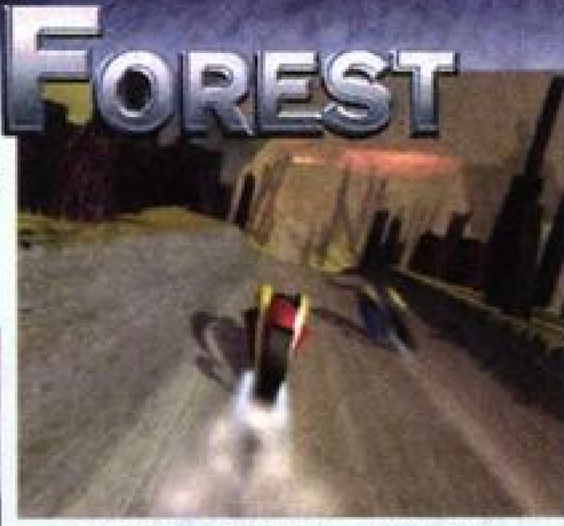
「익스트림G」에는 1위를 목표로 하면서 최대 2인까지 즐길 수 있는 통상 「레이스 모드」 외에 연습과 타임 어택, 주행하면서 갑자기 출현하는 타겟을 공격해 떨어지게 하는 「슈팅모드」, 「1대 1대전 모드」, 오리지널 스테이지로 「무기대전 모드」 등이 펼쳐져 있다.



멀티플레이어 모드에서는 최대 4인까지 대전이 가능하다

스테이지의 종류

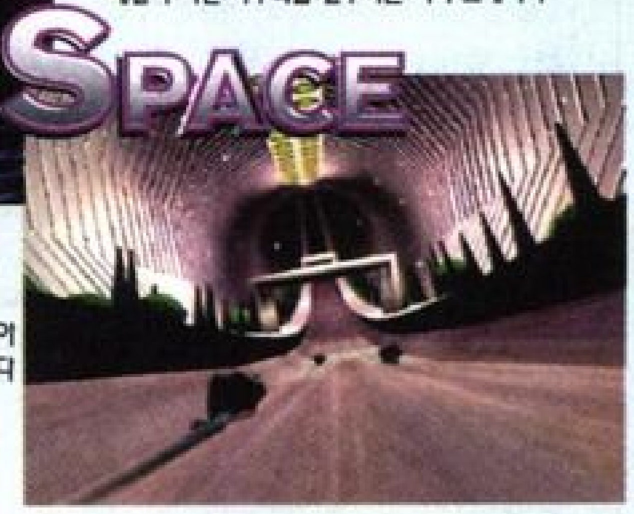
스테이지는 4종류로 사막, 시티(도시), 탄광, 혹성이 있다. 그 스테이지 속에는 3가지씩의 코스가 있다. 각 코스에서는 루프와 활강 등이 가는 곳마다 있어 흥미 만점의 레이스를 즐길 수 있다. 전 코스를 클리어하고 숨은 스테이지를 찾아 도전해 보자.



메말라 버린 나무숲을 질주하는 사막 스테이지



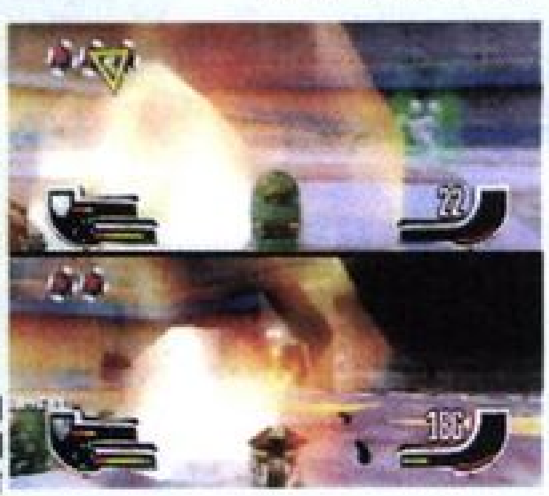
스테이지 시티의 이미지 화면



이 이미지 화면은 우주도시같이 보이면서도 다른 차원의 공간인 듯하다

모드의 종류

코스 위에는 여러가지 아이템이 있는데 그것을 취하게 되면 터보는 물론 미사일까



코스 위에 있는 아이템을 취해 라이벌을 공격. 단, 아이템은 하나밖에 장비할 수 없다



머신중의 한대

「익스트림G」등장 머신

메인 (MAIN)

처음부터 선택가능한 머신은 모두 8종류이다. 내구성, 속도, 그립, 무기 등의 스펙으로 차이는 있지만 어느것이나 디자인 하나는 끝내주게 멋지다.



우리팀도 월드컵에 도전한다

실황 월드 사커 월드컵 프랑스 '98



「실황 월드 사커」 시리즈의 4번째 작인 「실황 월드 사커 월드컵 프랑스 ' 98」이 드디어 N64로 등장한다. 이번 작에서 가장 눈에 띄는 것은 역시 어펜스(공격)과 디펜스(수비), 작전 등의 설정이 보다 세밀하게 나타나 있다는 점이다. 때문에 실제 시합에 가까운 플레이를 실현할 수 있다니 기대를 모으고 여름을 맞이하자.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 6월 4일 ▶발매가: 7,800엔

보다 치밀한 설정으로 승리를 향해 돌진!

예선전의 각국 선수 데이터를 기반으로 6월 10일 부터 시작되는 월드컵을 시뮬레이터한 "월드컵 '98" 모드에 주목해보자.

게임모드는 6종류

이번작의 게임모드는 6종류이다.

내용은 풀타임으로 경쟁하는 시합의 형식이고 오픈게임, 월드리그, 월드컵 98, 그리고 P·K전, 시나리오, 트레이닝이라는 6종류의 모드로 구성으로 되어 있다. 트레이닝 이외의 5가지 모드에서는 복수인원으로 하나의 팀을 플레이하는 "협력 플레이"가 가능하고, 최대 4인까지 참가할 수 있다.

오픈게임

원하는 대로 팀을 편성하여 대전하는 모드. 자기팀과 상대팀 선수들의 상태를 컨터롤하고 핸디캡(승자와 패자 사이의 차)이 적용되기 때문에 실력차가 있는 친구들과의 플레이도 가능하다.

월드리그

세계각국 48팀으로 참가자 전원과 시합을 해서 이겨나가는 모드이다. 한팀에 대해 2회전, 그러니까 총 94번 시합을 소화시키지 않으면 안된다. 이 모드에서 승리를 하기 위해서는 실력 뿐만이 아니라 끈기가 필요하다.

월드컵 98

올해 월드컵을 시뮬레이터 한 것이 이 모드다. 플레이어는 지구예선, 예선리그, 결승토너먼트를 거쳐 월드컵을 향해 돌진한다. 시합은 물론 홈 언더웨어 방식이다.



이런 월드컵의 행방을 점칠 수 있다

P·K전

패널티 킥만을 플레이하는 모드. 공격측이 겨냥하고 있는 장소는 청색, 볼이 올 장소를 수비측이 예상하고 있는 장소는 붉은 사각으로 표시되어 있다. 공격시에는 적의 예상을 빗나가게 겨냥하고 수비시에는 적이 겨냥하고 있는 곳을 좇아 방어하자.



붉은 마크가 수비, 청색 마크가 공격

시나리오

과거에 있었던 시합의 한 장면을 기본으로 시나리오를 설정하고 그것을 플레이하는 모드이다.

한국 대 일본, 2대1, 후반 4분 30초…, 였던 숨막힌 상황을 재현한 시나리오가 16종류 준비되어져 있다.

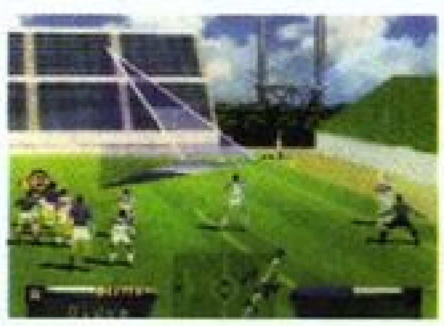


준비된 시나리오는 16종류

트레이닝

기본조작이 연습 가능한 모드이다.

내용은 시합형식에 가까운 프리 트레이닝, 킥을 연습하는 프리 킥과 코너 킥, 그리고 키퍼의 조작을 훈련 시키는 키퍼 트레이닝의 4종류이다.


실제에 가까운 형식의 프리 트레이닝이다

포지션과 포메이션은?

팀 설정의 기본이 되는 것은 뭐니뭐니해도 선수의 포지션과 포메이션이다. 포메이션을 변경하기 위해서는 포메이션 변경으로 가서 선수의 포지션 체인지와 기본적인 포메이션을 변경하면 된다. 존(ZONE)포지션의 범위와 선수의 위치는 제한되어 있으며, 제한된 구역안에서는 자유롭게 배치할 수 있다. 때문에 플레이어가 머릿속에 그리는 포메이션을 만들 수 있다. 이외에도 각 선수의 설정이나 공격 추가 등의 설정을 할 수 있다.



기본부터 시작하자



움직일 수 있는 곳을 체크하자



이런 것 까지


막아봐

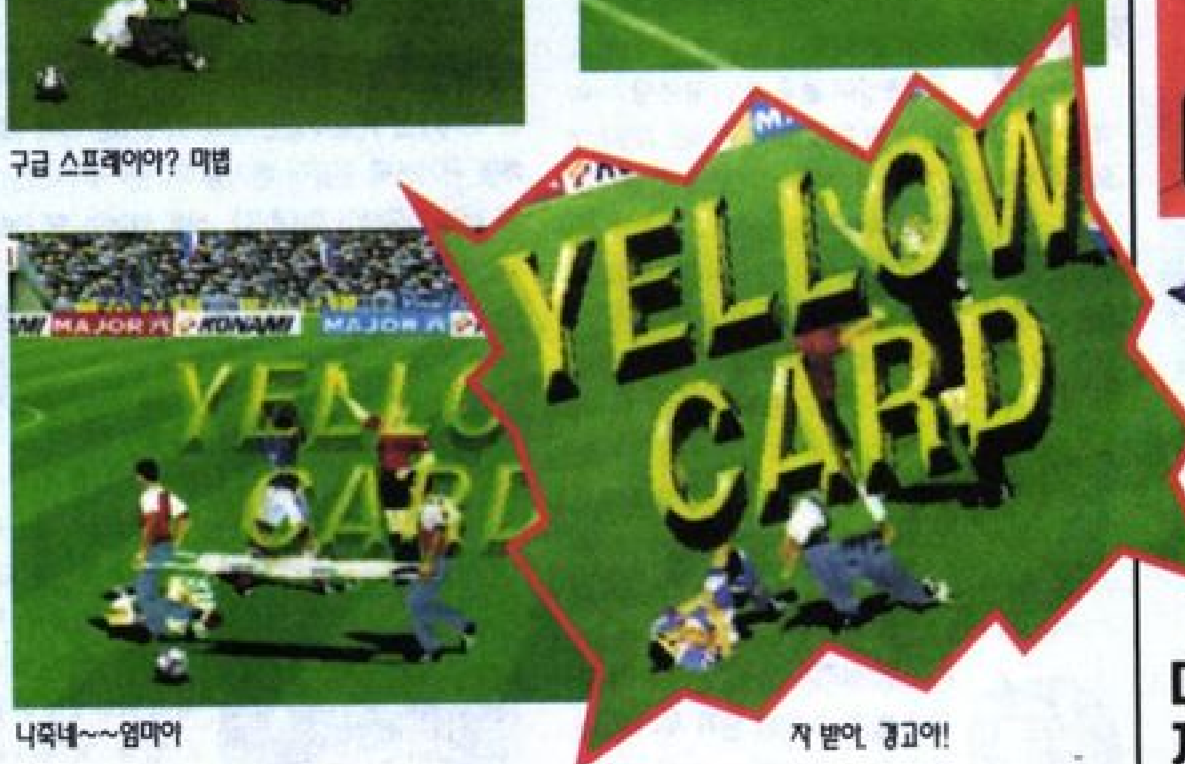
파울도 보여요

심하게 파울을 하면 옐로우 카드를 받는 것은 당연한 일. 이번에 공개된 다양한 장면을 공개한다. 파울도 보이니까 하지 말아요~~.



구급 스프레이야? 미법





니죽네~~엄마야

자 받어. 경고야!

작전과 디펜스까지…

작전 설정이다. 이번에는 작전의 수가 전작에 2배인 16종류가 있다. 플레이어는 16가지의 작전중 하나를 택할 수 있다. 또 작전을 자동 설정할 수 있어 공격과 수비시 설정해 놓은 작전을 자동으로 실행할 수 있다. 디펜스(수비) 설정에서는 수비선수의 능력을 파악할 수 있다. 또, 상대팀의 특정선수를 맨투맨 시킬 선수를 설정할 수 있다. 당신은 이제 감독이 된다.



전담 마크맨을 붙여라



잘 뛰는 놈으로 골라

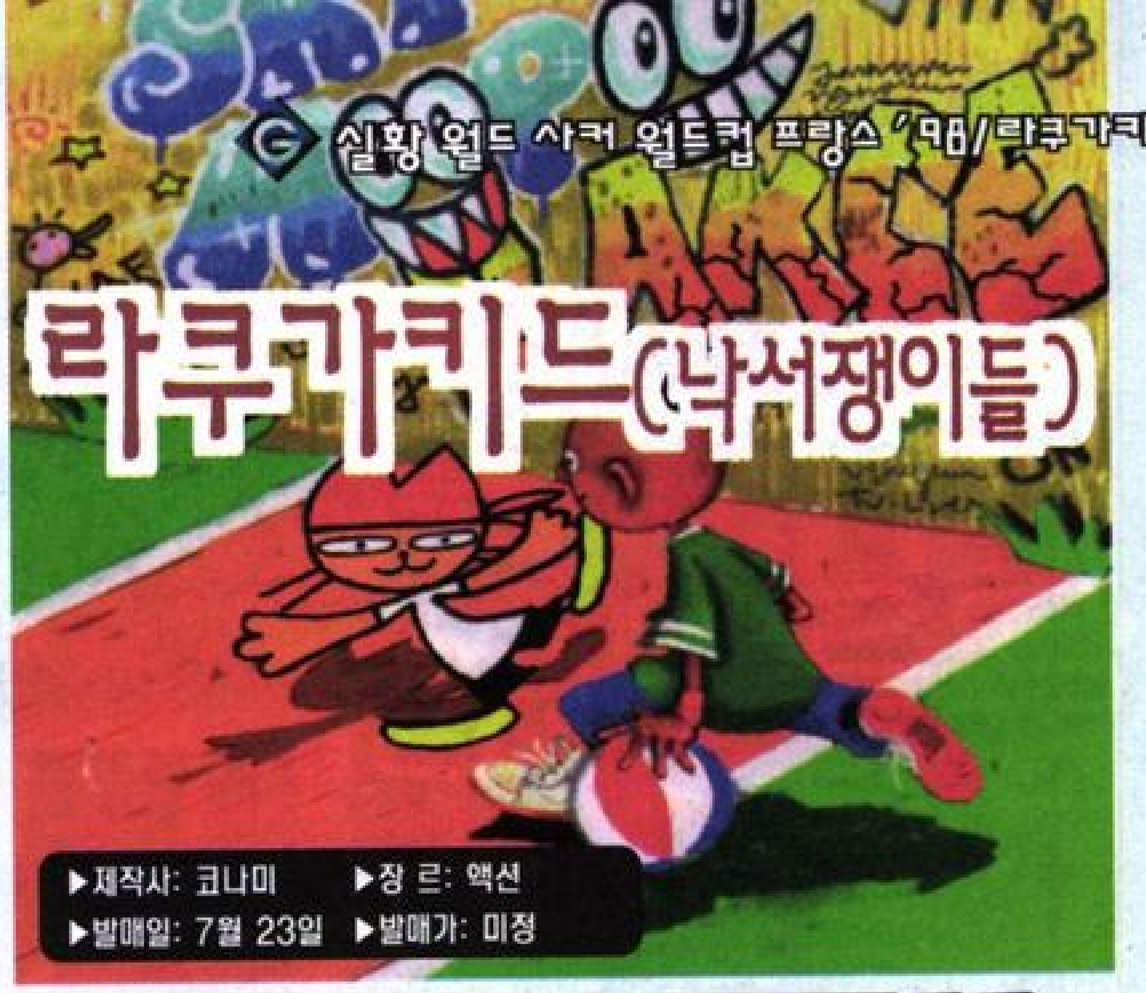


○16가지다. 뭘 쓰지?

○자동설정이 몸에 좋다는데…







라쿠가키드(낙서쟁이들)

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션
▶발매일: 7월 23일 ▶발매가: 미정

너무너무 깜직한 캐릭터들의 대 폭동!!

평면 "낙서"에 등장하는 캐릭터들이 살아서 돌아다니는 특이한 격투게임이 등장한다.

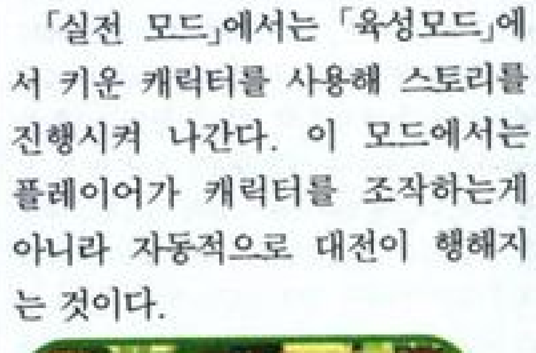
이 게임의 준비된 모드는 4종류이다.

다양한 모드로 다양한 게임을….

「육성모드」는 "낙서" 중의 캐릭터 하나를 선택해 플레이어의 분신으로 삼고 그 캐릭터를 키워나가는 모드이다.


플레이어가 조작한 움직임이 기록 가능하다. 과연 어떤 식으로 성장하게 될지

「실전 모드」에서는 「육성모드」에서 키운 캐릭터를 사용해 스토리를 진행시켜 나간다. 이 모드에서는 플레이어가 캐릭터를 조작하는게 아니라 자동적으로 대전이 행해지는 것이다.


어어~~~~~ 왜 이러지?? 필살기라도 사용해야지

「프리 플레이 모드」에서는 육성과는 상관없이 컴퓨터와 대전하는 것이 가능하다. 게다가 친구끼리, 컴퓨터 캐릭터, 육성한 캐릭터를 자유로이 구성 조작해 대전이 가능하도록 「대전 모드」도 마련되어져 있다.


콘트롤러 팩을 가지고 있으면 육성한 캐릭터를 사용해 친구들과 대전할 수 있다

저에게 좀 더 많은 관심을….


호이!호이! 한번만 차다보세요 ~~~~ 난 캐릭터야, 귀엽지???



나쁜 꼬마 '바루'라고 적힌 낙서를 지우는 것이 목적이다!! 꼭 이겨서 승리의 맛을 만끽해 보자


승리 포즈 찰칵! 표정을 잘 봐!

COMBOY64



N64 두근두근 구구리얼

봄바람이 살랑살랑~~~~ 아니 거리의 패션들은 벌써 여름이더군요. 요즘은 우리나라가 4계절인지 의심스러울 정도로 변동을 부리는 것 같아요..
친구 여러분!! 재미있고 뭐~좀 획기적인 일 없습니까? 구구리가 요즘 따분해 죽을 지경입니다. 그렇다고 일이 없는 것이 아니라, 일은 산더미 같이 쌓여 있건만 의욕이... 친구들만이 절 살릴 수 있습니다. 애원인 듯한 협박 받아보셨나요. 저 지금 편지보내라구 협박하는거라구요???

[redacted]



안녕하세요. 구구리 누나 전 N64를 가지고 있는 사람입니다. 누나! 지난 5월호에 충격적인 기사와 기쁜기사가 함께 실렸더군요. 그 소식은 현대가 N64와의 관계를 끊었다는 기사와 오락실에서도 N64 게임을 즐길 수 있다는 것이죠. 저는 화가 납니다. 한국에는 N64유저들도 많이 있는데 현대가 그 사업을 그만둔다면... 우리들을 헌신짝 내버리듯 버리다니, 이럴 수가... 저 역시 가끔 PS를 가지고 있는 애들을 보면 부러운 생각은 듭니다만 N64도 뒤지지 않는다고 봅니다. 제가 누굽니까! '의리'하면 저!, 저 하면 '의리' 아닙니까? 저는 이 N64를 PS나 SS으로 바꿀 마음은 눈곱만치도 없습니다. 누나 한동안 누나를 무시한 것 같은데요? 죄송합니다~. 그리고 누나에게도 한마디!!! 누나가 이럴 것 같진 않지만요~ 그래도 만약(이건 만약의 일) 누나가 N64 담당을 그만 두시려는 마음이 있다면 먼저 저희 N64유저를 생각해주세요. "누나는 저희들의 생명줄입니다!" 안녕히 계세요.





봉주군의 따뜻한 마음이 담긴 글을 읽고 이 누나는 눈물이 핑 도네요. 정말 정말 감사.또 감사합니다. 저를 필요로 하는 사람이 있다는 것을 봉주군이 깨우쳐 주어 누나는 자신감에 지금 눈앞에 뵈는게 없습니다. 그리고 봉주군이 열받아 하는 현대 기사. 그건 봉주군이 조금 오해를 하고 있는 것 같군요. N64게임을 오락실에서도 즐길 수 있게 된 것과 현대가 게임 사업을 그만둔다는 것과는 무관합니다. 그리고 기사를 조금만 더 자세히 읽어 보시구요. 그럼 오해가 조금은 풀릴 것입니다. 열을 식히세요. 봉주군이 의리의 싸나이란걸 누나도 인정 하지만 쬐끔 극단적으로 생각하는 것 같아서..... 그리고 누나는 N64유저들을 절대 떠나지 않습니다. 누나가 언제까지고 이자리를 지킬 수 있도록 봉주군도 그리고 N64유저들도 많이 도와주세요. N64의 미래는 밝다는 것을 우리들은 알잖아요. N64 화이팅, N64유저들도 화이팅!!

[redacted]



안녕하세요? 구구리 누나. 저는 이제 16살이 된 건실한 대한의 건아 한상범입니다. 그동안 챔프를 보면서 엽서도 많이 보냈지만 한번도 뽑힌적이 없어요. 하지만 이번에는...
이 일은 지금으로부터 약 한달전에 일어난 일이에요. 게임챔프 3월호를 보니까 KOEX에서 '디디콩 레이싱'경진대회를 한다고 돼있더군요. 그래서 저와 제친구 2명이서 KOEX에 갔죠. 그날이 마침 저희 학교 봄방학 개학날이라 교복을 입고 갔었죠. 아무튼 버스를 약 2시간 정도 타니 삼성동에 도착했습니다.(중략)
드디어 시합은 시작되고 저와 친구 모두 3회전까진 무난히 올라갔습니다. 하지만 이게 무슨 일입니까? 저는 (제가 생각하기에) 전국에서 제일 잘하는 제 친구와 붙게되었습니다. 저도 최선을 다했지만 결국 지고 저와 붙었던 친구는 1등을 해 현대 컴보이 64를 받았습니다. 하지만 그 친구는 제게 미안했던지 2등 상품인 게임챔프 4월호를 제게 주어 지금 제 책장에 있습니다. 친구와의 우정도 키우고 게임실력도 향상시키고 구구리 누나도 볼 수 있었던 '디디콩 레이싱'경진대회를 결코 잊지 못할 겁니다.



어머나!!! 너무너무 반가워요. '디디콩 경진대회'에 참가를 했다니. 그리고 누나를 기억해주다니 하늘을 날아갈것 같군요. 누나도 기억력 하나는 끝내주거든요. 교복 차림의 상범군을 기억하죠. 친구들도. 그때 교복차림이 누나에게는 참 인상적이었어요. 왠지 너무 고맙더라구요. 비록 1등은 하지 못했지만 그래도 친구가 1등을 했으니 상범군도 함께 기뻐해 참 보기좋네요. 뭐니뭐니 해도 세상에는 우정, 사랑만큼 아름다운 것은 없답니다. 친구와의 경쟁에서 졌다고 비관하는 것보다 상범군 처럼 긍정적으로 받아들여 서로 축하해주니 이런 상범군이 얼마나 믿음직 해보이는지. 꼭 자식을 잘 키운 부모마음 같네요 호호호~~~~
상범군 요즘 학교 생활은 재미있어요? 살랑살랑 불어오는 바람이 비록 졸음을 선사하더라도 눈치껏 졸고 모든 일에 최선을 다하세요. 다음에도 만날 기회가 생겼으면 좋겠네요.

[redacted]



안녕하세요. 구구리 누님. 저는 상무라고 해요. 저는 챔프점수의 하위권에 들어 있지만 점수에 별로 관심이 없습니다(당연한 이야기지만...). 제가 가지고 있는 게임기는 GB인데 요즘은 따끈한 GB소식이 저의 마음을 울렁이는군요. 특히 포켓 카메라와 프린터, 그리고 컬러 GB가 저의 마음을 지배하고 있습니다. 포켓카메라가 정식 발매되면 살거라는 마음이 점점 커져만 가고 있습니다. 물론 다른 GB소프트 소식도 마음 한 구석에 자리잡고 있지만 자본이 조달리기 때문에... 하지만 늘 그랬듯이 챔프 하나로 이 추운 한달을 견디어야겠습니다. 그런데 포켓카메라와 프린터의 정식 발매일은 언제이고 얼마입니까? 누님께서 답변해 주셔야 계획을 제대로 세울 수가 있습니다. 그럼 안녕히...



어 이상하네요. 상무군은 점수에 욕심이 없다니? 그럼 단지 누나와 통하고 싶어서?? 히히~~사실 점수에 눈이 멀어 편지를 보내는 몇몇 친구들이 있거든요. 사연이라고 온게 처음부터 끝까지 '저 좀 뽑아주세요. 꼭 뽑아주세요.' 이말 뿐인 편지가 꽤 있더라구요. 이런 편지 받으면 누난 그만.... 상무군에게는 누나가 고마운 마음을 표현하고파 이렇게 누나의 마음을 전합니다. 상무군은 정성들여 기사를 읽는 것 같아 기뻐요. 누나도 GB카메라에 빠져 헤어나오질 못하고 있답니다. 챔프가족들에게 눈총까지 받으면서 하죠. 컬러 GB 역시 상무군의 마음처럼 누나도 학수 고대하여 기다리고 있었죠. 그런데 얼마전 드디어 GB카메라가 우리나라에 상륙했다는 소리를 들었죠. 너무 너무 기뻐 누나는 바로 뛰었죠. 그곳을 향해서.... 4월 15일경쯤 수입이 되었는데 어쩌면 발빠른 상무군도 벌써 구입해 즐기고 있을지도 모르겠네요. 만일 그렇다면 계획대로 잘 되어가는지? 다음에 누나에게 사연을 보낼때에는 GB 포켓카메라 사연도 함께 꼭 보내주세요.

[redacted]



안녕하세요! 어려운 IMF 시대에 게임챔프 가족들은 잘 지내시는지 궁금하네요. 환율상승으로 인한 여파로 요즘엔 게임팩 하나 사기가 무척 어려워 졌군요. 그래도 작년엔 다른 기종보다 좀 비싸긴 했지만 N64게임을 자주 즐길 수 있었는데... 지금은 눈물을 머금고 N64를 처분해야 될 상황이 저한테 바짝 다가왔어요. 그렇다고 여러분들 저처럼 슬퍼하지 마세요! 경제 상황이 지금은 최악의 상태이지만 전 믿습니다. 빠른 시일안에 IMF위기를 벗어나 게임 챔프 가족들이 마음 놓고 게임을 즐길수 있는 그런날이 온다고... 자! 우리모두 더욱 힘을 내요.
-지금까지 닌텐도를 사랑하는 20대 중반을 살짝 넘긴 한국의 청년이었습니다-



나이탓인가요. 왠지모를 무게감을 느낍니다. 하지만 광일씨도 게임챔프지에 자기 이름이 있다는 것을 확인하는 순간 마냥 기뻐하겠죠. 구구리는 그런 독자들의 모습을 상상하면 '아~~ 이게 행복이구나!' 한답니다. 광일씨가 염려해주시는 덕분에 저희 게임챔프 가족들은 오늘도 열심히 뛰고 있습니다. 정말 요즘은 발바닥에 땀 나도록 뛰니다. 근데, 왜 N64를 ...N64를 처분해야 하는 광일씨의 쓰라린 마음은 어느 누구보다 몇배 더 심하겠지만 구구리도 정말 목이 메이네요. 자꾸만 유저들이 줄어드는 것 같아 N64를 담당하고 있는 저로서는 불안감에 악몽까지 꿉니다. IMF를 하루빨리 이겨내고 게임시장도 다시 회복세를 타서 예전처럼 유저들의 얼굴이 활기를 뛰기를 구구리는 매일 같이 기도하고 있습니다. 비록 N64는 떠나보내지만 계속해서 게임챔프는 사랑해 주실거죠?

[redacted]



뽐잡고 앉아 있는 나, 좌측에서부터 진수, 세일(SS가지고 있다고 엄청 잼), 진근(컴퓨터 보유)

안녕하세요? 구구리 누님. 제이름은 김범무입니다. 특이한 이름이지요. 특이한 이름 덕택에 학교에서 많이 걸립니다.(심부름 시킬때 기억나는 이름이 나밖에 없으니까 꼭 나만 시킨다) 구구리 누님도 제 이름이 눈에 띄어 스울꺽...? 저는 SFC와 GB를 보유하고 있습니다. 지금은 물 건너간 기종이지요(흑...흑) 그에 반해 저의 친구들은 SS나 PS등 현란한 차세대 기종을 가지고 있습니다. 항상 저는 뒷전입니다. 그 뒷전에서 벗어나기 위해 노력하지만 항상 그자리입니다.(중략)
구구리님! 제가 친구들로 부터 구박을 받지 않기를 기원해 주세요 헝———(우는 소리)



특이한 이름이긴 하지만 누나가 보기에는 정말 멋진 이름인 것 같아요. 늠름하고,씩씩해 보이는 느낌. 범무군의 사연을 읽고 누나가 꼭 해주고 싶은 말이 있는데 그건... "범무군 용기를 가지고 당당하게 맞서보세요. 조금만 더 자신감을 가지고." 요즘 GB가 얼마나 뜨고 있는데 물건너 갔다고 생각하세요. 누나는 요즘 GB의 놀라움에 입을 쫘~~~~악.
그리고 친구들이 범무군을 계속해서 무시하거나 구박하면 누나한테 데리고 와요. 누나가 비장의 카드를 내보일테니까. 그리고 사진속에 있는 잘생긴 범무군과 친구들. 참 좋아 보여요. 젊음이 좋긴 좋구먼. 앞으로 범무군에게 문제가 생기면 언제든지 이 누나를 찾아주세요. 든든한 백이 되어드릴테니.....

'두근두근 구구리얼' 응모요령

구구리는 한발 더 여러분들 곁으로 다가섰습니다. 그리고 여러분들의 따뜻한 마음이 담긴 글과 꼭 선보이고 싶은 사진, 나만의 개성이 담긴 그림을 손꼽아 기다리고 있습니다. 구구리와 마음이 통한 분들께는 행운의 챔프 점수 1000점을 드립니다.
보내실 곳 - 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 '두근두근 구구리얼' 앞 우 121-160
마감일 - 매월 20일까지

CHEAT CODES FOR N64 USER

포켓 카메라(GB)

스템프가 늘어난다

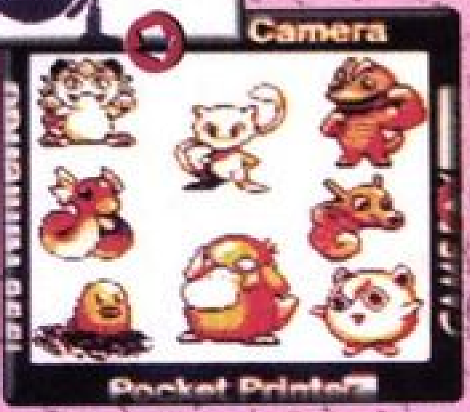
「아소부(あそぶ)」메뉴에 있는 미니 게임의 「BALL」로 고득점을 취하면 100점을 얻게되고 스템프 윈도에서 사용할 수 있는 「그림 · 포켓몬」이 2개씩 늘어난다. 득점과 늘어나는 스템프의 캐릭터는 아래표와 같다.

늘어나는 스템프 일람표

득점	캐릭터
100점 이상	나스, 프린
200점 이상	미니류, 완리키
300점 이상	타츠, 코닥
400점 이상	캐시, 나조노쿠사
500점 이상	디그더, 뮤



300점 이상을 얻는다는게 그다지 쉽지만은 않을 것이다. 하지만 포기하지 말고 끈질기게 도전해보자



500점을 넘기게 되면 꿈에도 그리던 전설의 포켓몬 · 뮤까지 얻을 수 있다

요시 스토리

요시가 공중을 날아다닌다?

4페이지의 정글스테이지4 「정글의 요로롱」을 시작하고 나서 와프장 3의 앞에 있는 배까지 나아가자. 그리고는 배에 올라타자. 그다음에 배의 오른쪽에서 연못으로 뛰어들어가 수중을 잠수해 왼쪽으로 이동하고 나서 왼쪽으로부터 배 위로 다시 한번 올라가자. 그 후 오른쪽으로 나아가면 요시가 배 가장자리를 빠져나와 아슬아슬하게 헤엄쳐 나아간다. 즉, 부유이동을 하고 있을때 A버튼을 누르고 점프를 하면 그 상태로 수중을 헤엄치게 된다.



요로롱의 대군이 있는 지점을 벗어나게 되면 연못에 배가 있다. 먼저 배에 올라타자



다시 한번 배에 올라타 오른쪽에 서서 수중으로 뛰어 들어가자. 그리고 나서 왼쪽에서 배에 오르자



우째 이런일이!! 요시가 공중을 날라다니고 있다. 이런 모습에 요시를 노리던 카멜도 어안이 벙벙...

1080° 스노우보딩

2명의 숨은 캐릭터

매치레이스의 익스퍼트 코스를 클리어하고 나서 C버튼의 왼쪽을 누르면서 캐릭터 아카리를 선택하면 새로운 투명 스노우 보드가 등장한다. 게다가 투명 스노우 보드로 익스퍼트를 클리어하고 나서 C버튼 유니트의 위를 누르면서 켄스케를 선택하면 메탈 스노우 보드가 등장한다.

메탈 스노우 보드



투명 스노우 보드



겉다보면 왠지 불안해 보이는 두사람이지만 매치 레이스에서 트릭 · 어택으로 모든 기술을 구사할 수 있다

펭귄모양의 스노우 보드

트레이닝 모드에서 1번부터 24번까지의 모든 트랙을 성공시키자(트랙명은 빨간색으로 표시한다). 그 후 어떤 모드에서도 좋으니까 보드 셀렉트 화면에서 C버튼 유니트의 밑을 누르고 나서 보드를 결정하자. 그러면 펭귄모양의 보드로 스노우 보딩을 즐길 수 있다.



펭귄 모양의 귀여운 보드는 조작이 쉽고 각 성능도 높은 멋진 놈이다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞



Arcade 연구실



이번달 아케이드 게임에서 주목할만한 것은 그동안 말도 많고 탈도 많았던 SNK 사무라이 시리즈인 「패왕전설 64」가 드디어 심의에서 통과했다는 점이다. 하지만 이번 「패왕전설 64」도 조건부심의라는 꼬리표를 달았다는데 정식으로 유통되는 제품에서는 어떤 변화를(?) 가져올지 귀추를 주목시키고 있다. 또한 세가의 모델3 기판으로 제작된 「바이팅 바이퍼즈 2」가 무난히(?) 심의를 통과했다. PCB기판인 경우 300만원을 초과하는 제품일 경우 심의를 받을 수 없다는 지시아래 이번 심의를 통과한 「파이팅 바이퍼즈 2」가 과연 얼마의 가격을 형성해 유통될지...



국내 아케이드 게임 산업에 바람이 일고 있다

세계 최초 상업용 비디오게임의 역사는 미국의 컴퓨터 연구실로 거슬러 올라간다.

1971년 미국에서 발매된 '컴퓨터 스페이스'는 세계 최초의 상업용 비디오게임이다. 그 게임 내용은 컴퓨터와 미사일을 쏘아 맞추는 대전게임이였다. 현재 우리가 게임센터에서 흔히 볼 수 있는 통체와 컴퓨터 스페이스 통체 외관은 크게 다른 점이 많지만 모니터와 인터페이스(버튼으로 조작하는 점)는 세계 최초 게임부터 27년의 세월이 경과한 현재에서도 변화하고 있지 않다.

국내에 처음으로 업소용 게임이 소개된 것은 1970년대 미군부대내 빠징코, 핀볼 게임으로 거슬러 올라간다. 그러나 미군부대라는 특수한 환경으로 볼 때 이들 게임을 즐길 수 있는 것은 소수에 국한되어 있어 엄밀히 말해 일반 대중이 접한 게임과는 거리가 멀다고 할 수 있다. 그후 스페이스 인베이더, 겔러그 등 일본 게임들이 들어오기 시작하면서 국내 업소용 게임은 활기를 띠기 시작한다. 당시 인베이더와 겔러그의 인기는 굉장하여 기판을 구입하지 못하는 사태까지 벌어졌다고 한다. 이에 국내 아케이드 메카인 청계천 상가에서는 국내 독자적인 (?) 카피 능력을 발휘하여 무제한적인 카피를 시작하게 된다. 이렇게 불법 복제된 카피 기판은 싼 값에 게임을 살 수 있다는 이유로 외국에서 선호하게 되고 이를 수출, 외화벌이에도 큰 공헌을 하게 된다. 이로인해 국내 아케이드 게임시장은 불법복제의 천국이라는 오명을 감수하게 된다.





통체 내부는 이렇게 생겼다



이걸 기억하고 있는 게이머는 과연 몇명이나…

국내 전체 게임기 시장은 96년을 기준으로 5천5백억원 규모인 것으로 알려졌다. 이것은 전년도인 95년의 5천억원 규모보다 10%정도 성장한 수치다. 분야별로 시장규모를 살펴보면 업소용(아케이드)게임시장이 3천8백20억원으로 전체 시장의 69.5%를 차지 최대 수요처인 것으로 나타났고, 비디오 게임기 분야는 32비트 게임기 플레이 스테이션과 새턴 및 64비트 비디오게임기 N64 등이 등장 꾸준히 시장규모가 늘어나면서 그 뒤를 잇고 있다. 또한 현재 게임센터의 경우는 과거 60평 제한이라는 이상한(?) 규제가 풀어져 그 규모가 점점 대형화, 첨단화되어 가고 있는 실정이다.

그러나 여기서 우리가 간과해서는 안될 부분이 있다. 게임시장의 70%를 차지하는 아케이드 시장에서 일본 게임에 약 80%이상을 잠식당하고 있다는 사실이다. 아케이드 게임의 경우 라이프 사이클을 약 6개월로 잡고 있다. 이 6개월의 장사를 위해 현재 국내에서는 연간 약 1조원의 외화낭비를 끊임없이 하고 있다.

국내 아케이드 게임 시장은 변해야한다

연간 1조원에 가까운 외화 낭비는 백원짜리 동전한개로 벌어들인 게임업소 수입의 한계일 수도 있다. 국내 아케이드 게임시장은 당연히 변해야 한다. 그동안 국내 아케이드게임 개발업체의 게임 개발 의지가 전혀 없었던건 아니다. 퍼즐게임이라든지, 릴게임이라든지 개발 기간이 짧고, 많은 비용을 요하지 않는 게임들은 끊임없이 개발되고 있었다. 재정적인 여유가 없는 만큼 많은 시간을 요하는 게임은 개발할 수도 없었고 그런 타당한 이유(?) 때문에 국내 게임은 게이머들에게 등안시될 수 밖에 없었다.

이오리스의 크사나를 아시나요?

국내에서 최초로 3D 격투 액션 게임으로 그 모습을 드러낸 「크사나」를 알 것이다. 크사나는 버파



이것이 크사나다

부드러운 캐릭터 격투 동작

시리즈와 같은 폴리곤을 사용한 3D격투액션 게임으로 각 캐릭터들의 동작을 위해 쿵후 등 격투기 전문가들의 기술을 모션 캡처 장비를 이용하는 등 획기적인 발표를 해서 업체의 주목을 받았다.

하드웨어 성능면에 있어서도 세가의 모델2보다 앞서고 있다는 평을 받았다. 또한 리얼한 동작을 위해 초당 120프레임의 모션 캡처를 통해 초당 60프레임 게임화면을 연출했다.

그러나 크사나는 이오리스의 정식 발표는 없었으나 지금 현시점에서 볼 때 그 제품 완성일을 점칠 수가 없는 상황이라고 할 수 있다.


인디고2 익스트림 시스템

패밀리 프로덕션의 야심찬 도전 하트 브레이커즈

국내 PC게임 개발업체인 패밀리 프로덕션에서 크사나를 이은 3D 격투게임 발표가 있었다.

「하트 브레이커즈」는 일본 남코나 세가, SNK 등 쟁쟁한 일본 아케이드 업체에 도전장을 낸 야심작이라고 할 수 있다.

이 하트 브레이커즈는 3D로 구현된 격투게임으로 초당 60플레임의 부드러운 움직임과 한 캐릭터당 1만 9천 플레임을 상회하는 모션 캡쳐 데이터를 바탕으로 리얼한 움직임 구현에 총력을 다하고 있다. 또한 프로그램의 기술적인 면에 있어서도 공격 또는 특정 모션에 폴리곤의 부분적인 확대와 무기 사용, 여성 캐릭터의 바스트 모핑, 캐릭터 의상 등 미세한 부분까지 신경을 쓰고 있다.



○캐릭터 셀렉트 화면



○여성 캐릭터의 바스트 모핑이 정말로 완벽하다(DOA와 동급?)

일단은 일본에 먼저 선을 보인다는 계획을 잡고 SNK를 비롯한 일본 5대 아케이드 업체와 접촉을 갖고 있다고 담당자는 밝히고 있다. 또한 하트 브레이커즈는 아케이드용뿐만 아니라 차세대기로도 컨버전을 계획중이라고 한다.

지금까지 국내에서 개발된 아케이드 게임의 경우 국내 게이머들에겐 외면시된다는 점이 가장 큰 문제로 지적되었다. 물론 유저쪽에서는 수준이 떨어지기 때문에 즐길 수 없다고 하고 업체쪽에서는 그래도 국내 제품을 아끼고 사랑하는 마음에서 돌아봐야되지 않겠냐고 하는 반응을 보이고 있다. 닭이 먼저냐 달걀이 먼저냐라고 하는 결정짓기 애매한 문제지만 국내 게임 산업의 발전을 위한다면 국내 작품을 돌아보는 그런 마음 자세가 필요한 시기이기도 하다. 이런 점으로 볼 때 하트 브레이커즈가 국내에 출시될 때 많은 격투게이머들에게 호평받을 수 있기를 고대해 본다.

단비시스템의 또 다른 시도 뱀프×1/2

국산 만화를 원작으로 캐릭터를 부각시킨 PC 게임을 개발해 온 (주)단비시스템에서 PC 게임 「뱀프×1/2」를 바탕으로 「뱀프×1/2 스페셜」이라는 아케이드용 게임을 개발했다.



아케이드 하드웨어 기판 제작업체인 대영 트레컴과 협력 계약을 맺고 오는 5월 첫 출시할 계획인 「뱀프×1/2스페셜」은 원화맨이 직접 그린 캐릭터를 사용하여 자연스럽고 화려한 동작이 눈에 띄며 그래픽 또한 부드럽고 아기자기하여 청소년용 게임으로 적합하다는 평을 받고 있다.

이번 단비시스템의 시도는 「테트리스」나 「퍼즐 보글보글」이 꾸준한 수입을 가져다 주고 있는 게임센터의 매상구조를 볼 때 여성 게이머나 저연령층 유저들에게 사랑받는 게임이 될 것이라고 예상해 본다.

이에 담당자도 이번 작품의 호응여부로 「마이러브」, 「까꿍」도 아케이드용으로 개발할 계획이며 차후 단비시스템에서 나올 PC게임들은 모두 아케이드용으로 개발될 예정이라고 한다.

국내 아케이드게임 산업의 미래는 어두운 것만은 아니다

게임시장의 70%이상을 차지하는 아케이드 시장. 일단 작품 하나가 성공하면 돈방석에 앉는 아케이드 게임.

따라서 그 어떤 기종보다 아케이드 게임 개발에 많은 의욕을 보이고 있는 업체들이 많다. 하지만 허술한 기획력에 의한 날림식 제품은 당연히 유저들의 외면은 피할 수 없는 현실이다. 그렇다고 해서 2, 3년이란 오랜 기간동안 한 제품만을 가지고 개발하기엔 국내 개발사 재정적인 현황은 너무 열악하다. 따라서 짧은 기간내에 제작해 그나마 푼돈이라도 만져보기 위한 개발자들의 발악이라고 할 수 있는 완성도 낮은 게임들이 흡사 국내 게임의 전부인양 인식되고 있다.

그러나 국내 아케이드 게임시장은 변하고 있다. 창립 초기부터 대기업에서 막대한 자본을 무기로 고가의 기판을 독점적으로 수입해 국내 영세업자들의 밥그릇을 뺐는다는 언성을 들었던 현대세가에서 국내 게임산업의 발전을 위한 산·학 연계로 연대-현대세가 게임디자인스쿨을 지난 4월 6일 개교했다.

현대세가에서는 이 게임디자인 스쿨을 졸업하는 졸업생 중에 창업을 원하는 사람에게는 벤처기업 창업에 필요한 것을 지원해 주어 현대의 서드파티로 만들 계획이라고 밝혔다. 또한 국내에서 개발된 게임을 해외유통 판로를 마련해 주겠다는 의지 역시 밝히고 있다. 이는 우수한 제품을 만들더라도 그 유통 판로가 막혀 사장되어 버리는 국내 게임 유통 현실을 볼 때 개발업체에게 있어선 희소식이 아닐 수 없다.

패밀리 프로덕션에서 발표한 3D격투게임 하트 브레이커즈 경우 6월 일본 수출을 목표로 막판 마무리 작업 중이다. 국내 개발 아케이드게임이 외국에 첫 선을 보이는 것은 물론 아니다. 하지만 격투게임의 90%이상을 잠식하고 있는 일본 시장에 국내 개발진들이 직접 개발한 3D 격투게임을 선보인다는 점에서 그 시사하는 바가 크다고 할 수 있다. 하트 브레이커즈의 수출 성공 여부로 국내 아케이드 게임 산업의 미래를 점 칠 수 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

국내 개발업체가 가야할 길은 멀고도 험하다. 그렇다고 그 가야할 길이 절대로 갈 수 없는 길은 아니다. 비록 그 길이 멀고 험난할지라도 한 걸음씩 개척해 가는 선구자적인 개혁의지가 도처에 보이고 있는 국내 게임개발 현실을 볼 때 세계 게임시장에서 MADE IN KOREA 작품이 각광받을 장미빛 미래는 멀지않아 우리 앞에 펼쳐질 것이라고 생각된다. gC

플라즈마의 파워를 내 손 안에...

스타 글래디에이터2



지난호에 긴급 입수된 비디오 테이프를 바탕으로 화려한 그래픽을 소개한 「스타 글래디에이터2」가 드디어 발매되었다. 이번호에서는 새롭게 추가된 시스템 각 캐릭터들의 플라즈마 필드에 대해 소개한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 5월 중순

M버튼을 자유자재로



레버 뒤로 가드가 가능하게 되고 가드 버튼이 없어진 대신에 신설된 것이 M(이동)버튼이다. M버튼만 또는 레버 위+M으로 화면 끝방향으로, 레버 아래+M으로 화면 앞방향으로 축이동을 한다. 이번작에서는 가슴쪽, 등쪽에 의한 축이동 성능차가 없어져 어느쪽에서도 상대를 중심으로 원을 그리는 듯한 움직임으로 되어 있다. 연속 축이동은 불가능하지만 공격과 대쉬에 의해 캔슬이 가능하다. 또 M버튼+레버 앞 또는 뒤로 대쉬버튼으로도 사용할 수 있다.



플라즈마 콤보는 호밍하므로 필살기로 노리는 것이 효과적

플라즈마 리벤지(A+M)

A+M으로 조작하고 서서가드가 가능한 무기(장풍계를 제외)공격(K제외)을 받으면 자동적으로 반격해 대미지를 주는 것이 플라즈마 리벤지.

대미지는 적지만 연출이 굉장히 멋있고 타이밍 관계없이 반격가능한 것이 매력.



상대의 공격을 튕기



자동적으로 반격. 연출에 의한 심리효과도 크다

플라즈마 리플렉트(B+M)

B+M으로 조작한다. 공격은 플라즈마 리벤지와 거의 동일하지만 다른 점은 무기를 튕겨 상대를 무방비 상태로 만든다는 것이 다르다. 즉 반격은 스스로 해야만 한다. 그러나 이 무방비상태가 상당히 길어 많은 필살기와 플라즈마 스트라이크, 플라즈마 필드 등 타이밍을 맞춰 큰 대미지를 가할 수 있다. 단 리플렉트 후의 타이밍이 제각각이므로 상황에 따라 반격을 바꿔가야 하므로 약간 어렵다.



단순한 리플렉트지만



플라즈마 스트라이크나 필드가 들어가면 상당하다

플라즈마 필드(B+K)

신시스템 플라즈마 필드의 전모가 밝혀졌다. 우선 B+K로 게이지를 소비하면 자신을 중심으로 원모양의 필드를 전개 여기에 상대를 히트하고 비로서 플라즈마 필드가 발동한다.



이 돔모양(공중에서는 구형상)의 필드가 히트하고 비로소 발동한다

플라즈마 콤보

스타 글래디에이터의 특징이라 한다면 플라즈마 콤보로 전작과 비교해 가장 많이 변한 점이 이 콤보이기도 하다.

플라즈마 콤보는 기본적으로 버튼을 다양한 순서로 입력함으로 의해 다양한 특징을 가진 기술을 차례로 구사할 수 있는 콤비네이션 기술이다. 전작에서는 분기 루트가 거의 3타입으로 분별되었지만 이번에는 캐릭터에 의해 분기도 다양하고 많아 기술과 레버 입력 기술에서 시작되는 것과 레버 입력으로 분기하는 플라즈마 콤보도 추가되어 캐릭터마다 배리에이션이 풍부하게 되어 있다.



이것은 하이트의 예. 우선은 상단 K에서



상단 K로, 여기서부터 분기해서



그대로 K로 중단공격이 나온다



버튼으로 하단 공격으로



그대로 K로 하단으로, 여기서부터 계속해서 캔슬도 가능하다



앉아서 스타트하는 것도 있다. 당연 하단



앞의 K에서 중단으로 변화. 여기에서도 또 이어지는 것이 있다

가드되면 게이지를 소비하는 것뿐만 아니라 일어날 수가 없다. 공중에서도 가능하다. 플라즈마 필드가 발동하면 벽과 천장으로 둘러싸인 특수공간에 상대를 밀어넣어 강력한 특수동격을 사용 가능하게 되어 있다.



상대를 띄워 리플렉트부터 연속기가 안정된다. 대공기로도 우수하다



연속기 타입이라면 띄우는 기술부터





필드를 적중시켜

그대로 특수공격에 의한 연속기를 결정한다

특수능력은 캐릭터에 의해 다양하지만 대표적인 것은 연속기 타입. 플라즈마 필드 발동으로 날라간 상대에게 그대로 특수공격을 사용한 콤보를 적중시킨다. 플라즈마 필드 중에는 벽과 천장, 마루 바닥으로 바운드된 상대나 다운된 상대에게도 공격이 히트하므로 강력한 콤보가가능하다. 그외에도 슈퍼 아머+강력한 던지기와 투명화+스피드 업, 시간을 멈추거나 하는 다양한 효과를 가진 플라즈마 필드가 있다.



플라즈마 스트라이크를 가할 수도 있다

캐릭터별 플라즈마 필드 성능 일람

하야토 & B · 하야토

하야토의 플라즈마 필드는 검이 거대화되어 베어버리는 공격. 상대가 다운상태에서도 히트되므로 플라즈마 필드가 히트되어 상대가 다운되었다면 다가가서 베어버리자.



거대화한 검으로 베어버리자

새턴 & 프린스

돌 봄은 소형 새턴인형. 공격버튼으로 발사, 상대에 닿으면 폭발한다. A로 부지런히 줍자. 새턴이라면 라스트 바운드후 바로 댄스 위드미가 들어간다.



다음 기술로 무엇을 입력하는 가가 포인트가 된다

젤킨 & 이글

트랜스 포메이션은 레버조작으로 비행 모드를 조정, 상대가 날아가는 방향에 맞춰 비행한다. 단 플라즈마 필드를 히트시켰다면 상대는 가드 스타트되어 버린다.



상대방향으로 레버를 입력할뿐

레인

플라즈마 필드, 프리즈 브레이드 발동 중에 공격(아무거나 좋다)을 히트시키면 상대는 얼어붙어 행동불능이 된다.



얼어붙은 상대에게 스피닝 사이즈가 제일 유효하다

벡터 & 오메가

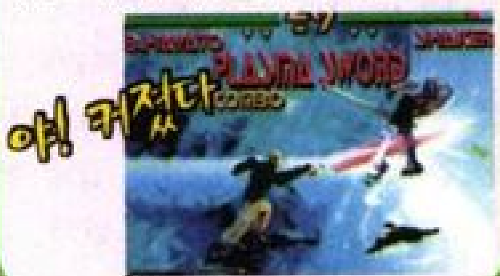
벡터와 오메가의 플라즈마 필드 '오토 파이어'는 버튼 입력만으로 자동 거대 레이저를 발사한다. 그 위력도 상대의 체력 게이지를 절반정도 빼앗는다.



레이저를 쏘는 방향도 레버로 상하 콘트롤이 가능하다

고어 & 루카

몸을 거대화시켜 전개하는 공격은 타이밍도 좋고 기술 자체도 거대화 전용의 것으로 변화한다. 게다가 공격을 당해도 겁내지 않는다. K로 밟고 ↓↘→+A로 폭풍을 구사할 수가 있다.



준 & 엘

준 & 엘의 플라즈마 필드는 버튼 연사로 링을 발사하는 것. ←+B로 연속기가 된다. 필드가 발동했다면 B연사로 OK. 그대로 연속기가 된다



띄웠다면 점프로 추격하면 여지없이 맞는다

가모프 & 간테쯔

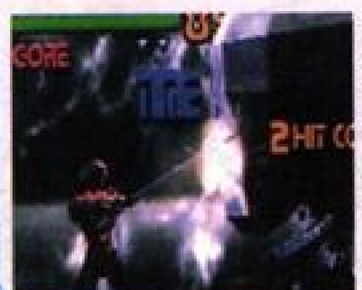
플라즈마 필드 중은 모두 지상기가 던지기로 된다. 상대의 공격을 당해도 다운하지 않는 슈퍼 아머 상태이므로 상대의 베기 공격 중에도 잡을 수가 있다. 타이밍을 맞춰 버튼을 눌러 홈런을 노리자!



베어져도 상관하지 말고 던지자! 이것이 슈퍼 아머의 강인함이다

블러드 & 새이커

'타임 스톱'은 그 이름대로 상대를 정지시켜버린다. 타임이 멈추기까지는 던지기, 플라즈마 스트라이크 이외는 마음대로 공격이 가능하다.



히트한 순간에 포즈가 결정된다. 중간에는 상당히 웃긴 것도 있다

백호

백호의 플라즈마 필드의 특성은 스피드 업이다. 플라즈마 필드가 히트되어 띄워있는 상대에게 타격을 가하자. 기술을 하지 않으면 투명해지므로 던지기를 노려도 좋다.



오로지 공격을 적중시켜 가자

게렐트 & 클레어

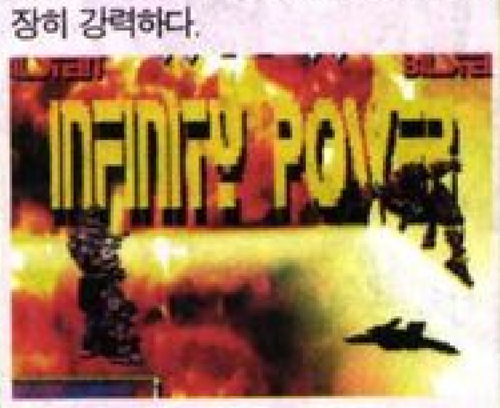
A버튼을 누르는 것만으로 사우전드 바스터의 연타 부분과 닮은 공격이 가능하다. 발동시의 공격부터 연결, 플라즈마 콤보 1.5배 정도의 대미지를 줄 수가 있다.



발동했다면 A버튼 연타다

빌슈타인 & G 빌슈타인

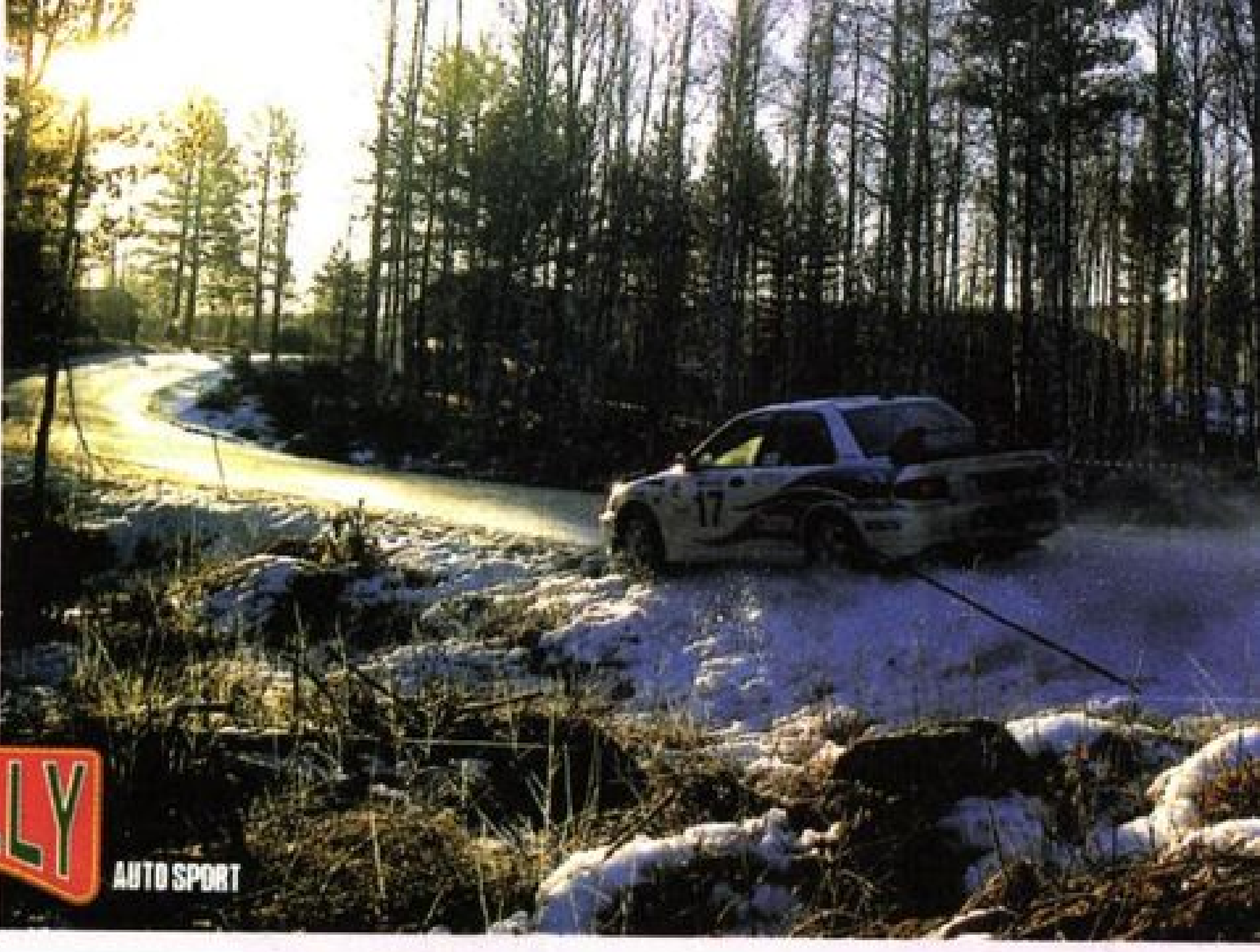
플라즈마 스트라이크 사용시 인피니티파워. 이것은 다운 중에도 적중하는 기간텍 엑스블로우의 3배로 굉장히 강력하다.



+B부터 연속기로도 된다

눈 덮인 산길을 홀로 질주하고 싶은 마음을 아는가

세가랠리2 - 챔피온쉽 -



6월호 챔프에서는 현재 국내에 단 한 대 반입되어서 현재 인컴 테스트를 실시중인 「세가랠리 2」의 플레이 소감을 적어본다. 일단 기본 조작법, 시스템 소개 그리고 초급, 중급 코스의 공략법만을 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 5월 중순

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

이것이 새로운 세가랠리 2이다

세가에서 새로 발매 예정인 「세가랠리2 - 챔피온쉽」은 전작과 비교도 안될 정도이다. 제작진들이 실제 랠리 현장으로 취재 여행을 다녀오고 거의 모든 게임 내적 요소들이 현장의 그것을 시뮬레이션화 한 것이니 제작진의 열정과 장인 정신이 어느 정도인지 쉽게 짐작할 수 있다.



제작사의 상상도

더욱 리얼해진 그래픽



TV에서의 실제 중계화면과 착각할 정도

전작인 「세가랠리」가 MODEL2기판을 사용하던 것과는 달리 「세가랠리2」에서는 MODEL3 STEP2 기판을 사용하였다. 이는 현재 최고의 그래픽이라 인정받는 「버철 파이터3」의 메인 보드인 MODEL3 기판의 버전업 기판으로 이미 하드웨어의 스펙은 「버철 파이터3」를 뛰어넘은 것이라 할 수 있다.

모션 라이드의 가동 기체 사용

이번에는 차체가 움직인다. DX(디럭스) 버전에 한해서 화면 속의 차체의 움직임에 맞추어 실제 차체가 움직인다. 역시 세가사에서 개발한 스커드 레이스의 차체 움직임보다는 작은 움직임이지만 현실감이 잘 안 느껴지던 스커드의 느린 차체 움직임과는 달리 중요한 부분에서의 확실한 움직임으로 플레이어의 게임 몰입도를 더욱 높여준다(특히 차체가 점프할 때의 느낌은 정말 대단하다).



이것이 모션 라이드의 DX기체

더욱 많아진 차량과 코스

전작에서는 단 2종류의 머신만을 선택할 수 있었지만 이번에는 무려 6종류의 머신과 2종류의 숨겨진 머신이 플레이어의 선택을 기다리고 있다. 또 머신마다의 개성이 독특하므로 자신만의 머신을 선택하여 꾸준히 플레이하는 것이 고수가 되는 지름길이다.

또 전작과 다른 4가지의 랠리 코스를 즐길 수 있게 되었다. 초급 코스인 DESERT(사막), 중급 코스인 MOUNTAIN(산악), 고급 코스인 SNOW(눈길), 초 고급 코스인 RIVIERA(거리)의 총 4가지 코스가 존재한다(숨겨진 코스도 있을지도?).

입력 방식의 변화

사이드 브레이크의 사용으로 실제 랠리 카와 더욱 비슷한 느낌의 드리프트가 가능해졌다. 몇몇 각이 아주 작은 헤어핀 커브에서 사이드 브레이크를 이용한 드리프트로 더욱 효과적이고 스피드디한 드리프트가 가능해졌다.

또 전작의 업 & 다운 방식의 기어 변속기를 버리고 가장 평이 좋았던 데이토나나 스커드 레이스의 4단 기어 변속기를 채택했다. 이로 인해 기어 변속에 의한 강제 드리프트의 유발이 더욱 쉬워졌다.

더욱 발전된 유압식 핸들

「데이토나USA」, 「스커드 레이스」로 꾸준히 이어지던 유압식 핸들의 느낌이 「세가랠리2」에서 극대화되었다. 보통 상태에서도 아주 묵직한 느낌의 핸들링으로 조작이 까다롭지만 오프 로드에서나 도로 바깥쪽으로 벗어날 경우에는 핸들을 통해 상당한 진동과 덜컹거림이 느껴진다. 레이싱 매니어에서 일반인들까지 모두 좋아할 느낌이다.

게임 모드의 선택

게임 모드는 전작과 동일하게 챔피온쉽 모드와 프랙티스 모드 둘 중에 선택을 하는 것이다. 챔피온쉽 모드는 스토리 모드 비슷한 것으로 랠리에 출전하여서 최종 랠리에서 1위로 골인하는 것이 목표로 각 코스마다 한바퀴씩만 달리게 된다.

프랙티스 모드는 챔피온쉽 모드에서 등장하는 코스중 자신이 원하는 것을 선택해서 연습하는 것으로 일반적으로 사막과 산악은 3바퀴, 눈길과 거리는 5바퀴를 돌 수 있다(기판의 세팅에 따라 다소 차이가 있음).

기어 변속 방식

AT(오토매틱)과 MT(매뉴얼)의 두가지중 선택을 할 수 있다. AT는 자동으로 기어 변속이 가능하지만 최고 속력이 MT에 비해 떨어지고 기어 변속을 이용한 강제 드리프트를 전혀 사용할 수 없다. 물론 어설픈 MT보다는 능숙한 AT가 빠르겠지만 AT를 선택하는 것은 기록의 향상에 한계가 있다. 레이싱 게임 매니아라면 당연히 MT를 선택하는 것이 필수. MT를 능숙하게 사용하려면 어느 시점에서 시프트 업(높은 기어로 올리는 것)을 해야할지 잘 파악하고 있어야 한다. 다음 표를 참조하자.

차종	1단→2단	2단→3단	3단→4단	엔진 회전수
푸조 306맥스	110Km/h	130Km/h	180Km/h	6600RPM
도요다 카롤라	100Km/h	130Km/h	170Km/h	6700RPM
포드 에스코트	100Km/h	130Km/h	170Km/h	6900RPM
스바루 인프레샤	100Km/h	130Km/h	170Km/h	6500RPM
미스비시 랜서	100Km/h	130Km/h	170Km/h	7100RPM
랜시아 스트라토스	100Km/h	130Km/h	170Km/h	8400RPM

차종별 소개

세가랠리에 등장하는 머신들은 모두 현재 WRC(월드 랠리 챔피언쉽)에서 활약 중이거나 이미 우승 경력이 있는 강력한 것들이다. 또한 게임 개발시 실제 랠리 카의 시뮬레이션을 토대로 차체의 움직임, 노면과의 관계, 회전시의 운동 법칙의 적용 등을 설정한 것이라 쉽게 마스터할 수 없는 게임이다. 특히 전작과는 달리 머신마다의 개성이 아주 독특해서 일단 자신만의 랠리 카를 정하는 것이 좋다.

포드 에스코트(FORD ESCORT)



역시 WRC의 우승차중 하나로 도요다 카롤라와 비슷한 느낌이다. 드리프트 시 하중이동이 도요다의 머신보다 덜한 느낌이다. 도요다의 머신과 더불어 가장 일반적인 머신 중 하나.

- ▶높이-넓이: 4211(mm)*1770(mm)
- ▶바퀴 지름: 2550(mm)
- ▶중량: 1230(Kg)
- ▶엔진: in-line 4DOHC 16V 1997cc TURBO
- ▶MAX POWER: 300[ps]/6250[rpm] (4valve)
- ▶MAX TORQUE: 40[Kg/m]/5000[rpm]

스바루 인프레샤(SUBARU INPREZA)



WRC에서 최강을 자랑하는 머신중 하나로 WRC97에서 우승한 경력이 있다. 전 차종중 유일하게 디지털식 계기판을 가지고 있다. 주행 중의 느낌이 상당히 안정적이다. 테일 슬라이드(드리프트시 차체의 뒷부분이 원심력에 의해 바깥쪽으로 가는 것)가 알맞게 일어나기 때문에 운전하기가 쉽다.

- ▶높이-넓이: 4340(mm)*1770(mm)
- ▶바퀴 지름: 2520(mm)
- ▶중량: 1230(Kg)
- ▶엔진: FLAT-4DOHC 16V 1994cc TURBO
- ▶MAX POWER: 300[ps]/5500[rpm] (4valve)
- ▶MAX TORQUE: 48[Kg/m]/4000[rpm]

도요다 카롤라(TOYOTA COROLLA)



전작의 GT-FOUR 대신 들어온 머신으로 전체적으로 다루기 쉽다. WRC의 우승 경력이 있는 머신. 차체가 지나치게 미끄러지지도 않고 차체의 무게에 비해 강력한 엔진을 가지고 있어서 가속 성능이 뛰어나다.

- ▶높이-넓이: 4100(mm)*1770(mm)
- ▶바퀴 지름: 2488(mm)
- ▶중량: 1230(Kg)
- ▶엔진: in-line 4DOHC 16V 1972.3cc TURBO
- ▶MAX POWER: 299[ps]/5700[rpm] (4valve)
- ▶MAX TORQUE: 52[Kg/m]/4000[rpm]

푸조 306 맥스 1 (PEUGEOT 306 MAX 1)



최고 속도가 가장 빠른 머신이다. 최고 250Km/h까지 가속이 가능하다. 직선 코스에서는 가히 최강. 하지만 다루기가 아주 힘들다. 핸들링에 의한 드리프트가 거의 불가능한 머신으로 다른 머신들은 쉽게 통과하는 일반적인 커브도 강제 드리프트와 테일 슬라이드를 유발해야 통과할 수 있다. 그러나 최고 속도가 다른 머신과 상당히 차이가 나므로 이러한 단점을 스피드로 커버하자. 초심자는 절대 손대지 말아야할 머신.

- ▶높이-넓이: 3995(mm)*1835(mm)
- ▶바퀴 지름: 2600(mm)
- ▶중량: 960(Kg)
- ▶엔진: in-line 4DOHC 16V 1998cc
- ▶MAX POWER: 260[ps]/9200[rpm] (4valve)
- ▶MAX TORQUE: 25[Kg/m]/6500[rpm]

미스비시 랜서 에볼루션 V (MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V)

'98 WRC 사파리 랠리에서 우승했던 머신으로 순간 가속 성능이 상당히 뛰어나다. 드리프트 정도의 조절이 상당히 까다롭다. 초심자에게는 별로 권하고 싶지 않은 머신.



- ▶높이-넓이: 4330(mm)*1690(mm)
- ▶바퀴 지름: 2510(mm)
- ▶중량: 1230(Kg)
- ▶엔진: in-line 4DOHC 16V 1997cc TURBO
- ▶MAX POWER: 290[ps]/6000[rpm] (4valve)
- ▶MAX TORQUE: 50[Kg/m]/3500[rpm]

랜시아 스트라토스 HF(LANCIA STRATOS HF)

새턴판 「세가랠리1」에서 숨겨진 머신으로 등장하던 차체. 역대 랠리 머신중 최고의 머신이라고 자타가 공인하는 차체이다. 「세가랠리2」에 등장하는 머신중 유일한 MR의 후륜 구동 방식이다. 후륜 구동 방식이라 가속력과 최고 속도가 매우 뛰어나다. 그러나 후륜 구동 방식은 양날의 검과 같다. 초심자가 운전하는 경우 직선 주로에서도 제대로 몰기가 힘들 정도이지만 노련한 레이서의 운전하는 스트라토스는 따라잡기를 포기해야 할 정도. 핸들링만으로 테일 슬라이드가 엄청나게 일어나므로 드리프트 후 차체를 바로 잡는 것을 충실히 하자.



- ▶높이-넓이 : 3710(mm)*1866(mm)
- ▶바퀴 지름 : 2180(mm)
- ▶중량 : 950(Kg)
- ▶엔진 : DINO-V6DOHC 2418cc
- ▶MAX POWER : 280[ps]/7600[rpm](4valve)
- ▶MAX TORQUE : 27.5[Kg/m]/6000[rpm]

숨겨진 머신의 선택법 공개!

숨겨진 머신의 선택법이 발견되었다. 2대의 머신이 나오는데 선택 방법은 카 셀렉트 화면에서 사이드 브레이크를 올린 상태에서 시점 변화 버튼을 누르는 것이다. 제대로 입력하면 화면이 옆으로 이동하면서 전작의 머신인 '도요다 셀리카(TOYOTA CELICA)'와 '랜시아 델타(LANCIA DELTA)'가 두 가지 나타난다. 성능은 전작의 느낌과 비슷.



여기서



숨겨진 머신 등장



이렇게 넘어간다.



델타 등장!



GT-FOUR 등장!

랠리 코스 가이드

이번호에서는 일단 초급 코스인 사막과 중급 코스인 산악을 간단히 살펴보자.

사막 코스 가이드

이 코스는 사막이 무대이다. 모래로 인하여 코스 전체의 노면이 알맞게 미끄럽다. 푸조의 306MAX를 제외하고는 특별히 기어나 사이드 브레이크를 이용한 드리프트가 필요없을 정도. 알맞은 핸들링과 엑셀레이터의 완급 조절로 모든 커브를 쉽게 돌파할 수 있다. 기록은 첫바퀴 랩 타임이 59초 이하면 잘하는 것. 코스의 형태는 아래의 그림과 같다.





사막 코스

산악 코스 가이드

이 코스는 산악지대의 도로가 무대이다. 일반 도로에서 달리는 것이 대부분이라 노면의 상태가 아주 좋아서 적응하기가 힘들 정도. 미끄러짐이 적기 때문에 사막 코스보다 커브의 타이밍이 약간 늦다. 헤어핀 커브 2군데와 1군데의 급커브를 가지고 있다. 푸조 306MAX이외의 머신은 위의 3군데만 제외하고 핸들링과 엑셀레이터 조절로 쉽게 통과할 수 있다. 헤어핀 커브에서는 기어는 2단으로 놓고 150Km/h이하에서 드리프트를 해야한다. 드리프트 방법은 개개인마다 차이가 있지만 보통 4단에서 2단으로 시프트 다운하면서 강제 테일 슬라이드를 유도하고 차체가 적당히 회전한 후 사이드 브레이크로 미끄러짐의 정도를 조절해주면 된다. 급커브 1군데에서는 기어를 3단으로 바꾸면서 브레이크를 이용해서 약간의 테일 슬라이드만을 유도하면 된다. 2번의 급커브가 이어지지만 첫 번째에서 이미 감속을 한 상태이기 때문에 2번째에서는 핸들링과 엑셀의 완급조절로 쉽게 통과할 수 있다. 첫바퀴 랩타임이 1분 7초 이하면 잘하는 것. 코스의 형태는 다음과 같다.





산악 코스

다시 한번 대통령 딸을 만나볼까!!

다이나마이트 형사2

2년전 그다지 화려하지 않은 그래픽과 완벽하지 못한(?) 느낌을 주는 게임이 있었다. 하지만 예상과는 달리 게이머들에 굉장히 많은 인기를 끌었던 「다이나마이트 형사」가 다시 그 모습을 드러낸다. 2년 만에 돌아온 MR.다이나마이트가 이번엔 선상에서 화려한 액션을 펼친다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 액션
▶발매일: 미정



이들이 보스 해적 부부

이번엔 모델2로 무장하고 등장한다!!

96년 누구라도 즐길 수 있는 3D 액션 게임으로 세가에서 발매된 「다이나마이트 형사」. 테러리스트에게 점거된 하이테크 빌딩에서 인질을 구출한다고 하는 영화같은 스토리 전개와 개성있는 캐릭터의 장열한 액션이 인기를 끌었던 이 게임이 드디어 2년만에 부활한다. 게다가 전작 하이테크 빌딩과 ST-V기판에서 이번은 화려한 크루저 & 모델2로 대전 무대를 배경으로 화려한 그래픽으로 뜨거운 액션을 전개한다.

기본이 되는 시스템은 전작에 기초해 펀치, 킥, 점프의 3버튼과 1레버로 구성되어 있다.



캐릭터 특성도 있다. 브루너는 무기공격, 제인은 관절기, 에디는 무에타이가 특기

신 시스템 아이템으로 파워 업

2에서는 게임 중에 파워 업 시스템 아이템이 새롭게 등장한다. 이 아이템은 적을 쓰러뜨리면 나오는데 이것을 5개 취하면 전투능력이 30초간 업된다. 이때에 캐릭터마다 특정 커맨드를 입력하면 강력한 콤보가 나간다.



이번 무기아이템에서 제일 화려한 것이어 미사일이다. 단 1회밖에 사용할 수 없다



호화여객선에서 테러리스트와 전투다

이번 임무는 여객선을 점거한 테러리스트를 제거하는 것이다. 단 이번에는 게임을 시작하기 전에 3가지 미션에서 하나를 선택해 스타트한다. 플레이어가 직접 선택한 미션에 따라 최초에 여객선에 잠입하는 연출과 전 4스테이지 구성이 변한다. 소위 코스선택으로 매회 신선한 감각으로 전투가 가능하다. 또한 특정 미션에서는 마지막 스테이지가 여객이 아니라 '수수께끼의 섬'이라는 장소로 되어 있는 것 같다.



도망가는 소녀

추격하는 적

그리고 수수께끼의 섬으로…

끊임없이 나타나는 이 녀석의 정체는?



거대한 문어 출현. 보스인가?



거대 요리장

침몰한 전함에 타고 있었다고 생각되는 거대한 체구의 요리사. 필살기는 허벅지 찢기



펜츠 남자

전작에서도 출연했던 이 펜츠입은 녀석이 변함없이 또 회장실에서 나타났다



거북이 남자

분수에서는 거북이의 등딱지를 업은 멋진 녀석 등장. 낙하물에 대한 방어수단인지 수행중인지 아무튼 강한 녀석인 것 같다

캐릭터 소개



브루너 델린저

경찰 43세
전작 「다이나마이트 형사」에서도 그 터프함을 보여준 MR. 다이나마이트. 사건 공적으로 승진한 그는 아내인 비비라와 사이도 회복된 듯하다.

제인 아이비

군인 27세
미해군특수부대 SEALS의 여군인. 격투술의 프로페셔널로 심보와 중국권법에 달인이라고 한다. 제인의 경력은 수수께끼에 싸여있고 펜타곤의 자료도 거의 소거되어 있다.

에디 브라운

오장 21세
이 녀석도 미해군특수부대 SEALS의 멤버다. 무에타이가 특기로 녀석의 콤보는 상당히 강력하다.

아니?? 이런 소모임이 있었다니!!

아케이드 고수들 다 모여봐!!



현재 통신상에 많은 아케이드 게임 관련 소모임들이 있다. 이 소모임 회원들은 자타가 공인하는 고수들로 게임센터를 즐겨찾는 게이머라면 누구나 한번쯤 만나고 싶어한다. 버파 매니어들의 모임, SNK를 좋아하는 매니어들의 모임, 모든 아케이드 게임을 좋아하는 게이머들의 모임 기타등등 다양한 소모임들을 소개한다.

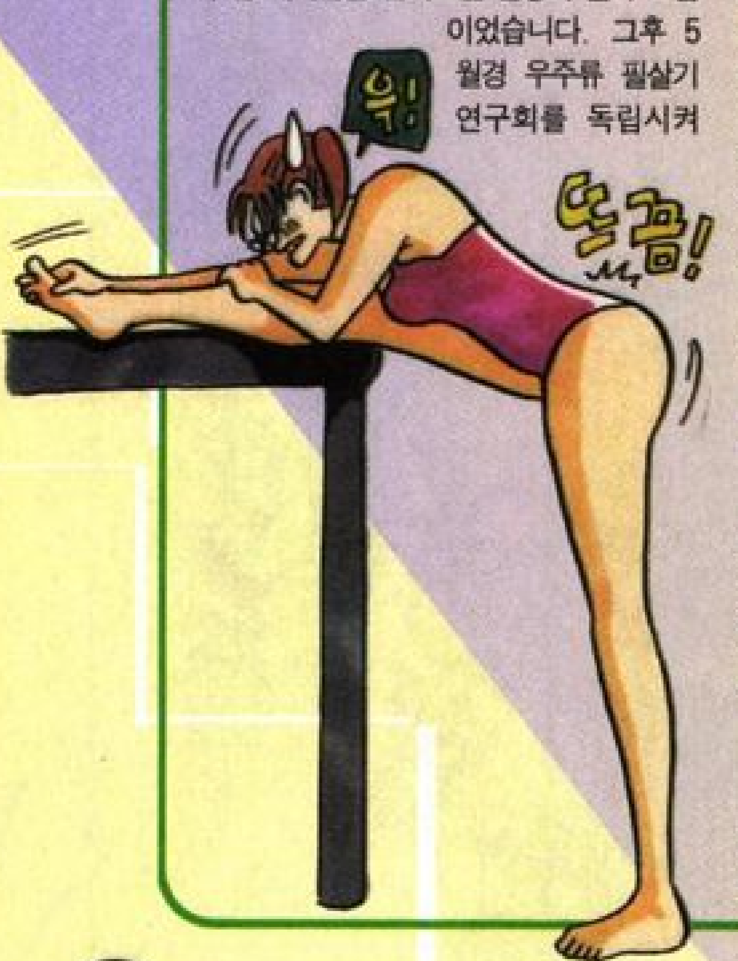
저희 SG279는요!!!

① 버파인들의 쉼터 (손님도 읽고 쓰실 수 있습니다.)
② 버추어 파이터 게시판
③ 소모임 및 이벤트 게시판
  ① 소모임들의 공간
  ② 이벤트 게시판
  ③ 우주류 필살기 연구회
  ④ 팀배틀 게시판
④ New challenger(24시간 풀 가동중)
⑤ 작은모임 자료실
⑥ 어서 이곳으로 오세요. 모두들 당신을 기다리고 있었습니다.

We'll love Virtua Fighter… FOREVER!

안녕하세요. 하이텔의 버추어 파이터 사랑 소모임(인덱스 sg279)의 제 2대 대표시삽 정희정(ID:하얀쪽배)입니다.

버추어 파이터 사랑 소모임(이하 버사모)은 97년 3월경부터 존재하던 '우주류 필살기 연구회'라는 곳에서부터 시작되었습니다. 당시에는 사랑과 희망의 모임(SG665)의 한 게시판을 빌려쓰던 일종의 친목 모임이었습니다. 그후 5월경 우주류 필살기 연구회를 독립시켜 확장함과 동시에 버파를 좋아하고 즐기는 사람들을 위한 새로운 소모임의 개설을 회원들에게 제안하여 발기인을 모집했고, 대다수 회원들의 찬성으로 97년 5월 30일 지금의 SG279 버사모가 개설되게 되었습니다.



버사모의 현재 회원수는 총 763명으로 이는 하이텔 내의 다른 소모임들에 비하여 상당히 많은 회원수라고 할 수 있습니다. 버사모의 가입 조건이나 절차는 까다롭지 않으면 하이텔에 접속하셔서 SG279로 오신 다음 6번 가입신청서를 작성하시면 가입하게 되고 회원(1), 정회원으로의 승급은 대략 석달의 한번씩 게시판 활동 상황을 파악하여 이루어집니다.

그럼 이제부터 버사모의 각 게시판의 활동을 소개하도록 하겠습니다.

▶1번 게시판 (버파인들의 쉼터)

운영진들의 공지사항과 버사모 회원들의 신변잡기에 대한 글들이 실리는 곳입니다. 처음 가입하신 후의 가입인사도 이곳에 쓰시게 되어 있습니다.

▶2번 게시판 (버추어 파이터 게시판)

처음 오시는 손님도 읽고 글쓰기가 가능한 게시판입니다. 버추어 파이터라는 게임의 전반적인 모든 것을 다룹니다. 게임을 하면서 생기는 의문점과 그에 대한 답변, 자신이 알아낸 새로운 정보 등 좋은 글들이 많이 올라와 있습니다.

▶3번 게시판 (소모임 및 이벤트 게시판)

3-1)소모임들의 공간

버사모 내에서 활동하고 있는 여러 소모임들의 위한 게시판입니다. 버사모의 회원이면 누구나 이 곳에 개설된 소모임에 가입하실 수 있으며 각 소모임의 장에게 가입신청을 하시면 소모임의 회원으로 활동하실 수 있게 됩니다.

3-2)이벤트 게시판

이곳은 버사모에서 주관하는 특별한 행사들을 위한 게시판입니다. 메가배틀3가 이곳에서 무사히 치루어졌고 백문백답이나 자기소개 등 통신상의 활동도 있으며 지금은 곧 개최될 10대 고수대전에 대한 의견들이 많이 올라오고 있습니다.

3-3)우주류 필살기 연구회

버사모의 모태가 되었던 우주류 필살기 연구회의 게시판입니다. 우주류적(?)글들이 어떤 것인지는 직접 오셔서 글을 보시면 알 수 있을 듯

3-4)팀배틀 게시판

버추어 파이터의 팀배틀란으로 이용될 예정입니다.

버사모는 아직 생긴지 1년이 채 되지 않는 소모임이지만 다른 어떤 소모임 못지않게 활발한 활동을 보여주고 있습니다. 지금이라도 오셔서 평소에 만나보고 싶었던 고수분들의 플레이를 보시거나 많은 회원들과의 친목을 다져 나가시기 바랍니다. 봄소풍 및 여름방학 중에는 MT도 계획하고 있습니다. 또한 메가존 10대 고수대전을 비롯한 여러 가지 이벤트가 준비중입니다. 지금 바로 SG279로 오세요, 많은 버파인들이 여러분을 기다립니다.

한 아케이드하는 사람이라면 당연히 하이텔 SG1088이지!!!

안녕하세요. 아케이드 소모임 대표시삽 김영재(ID:KIM8129)입니다.

우선 저희 아케이드 소모임은 오락실에서 게임하기를 좋아하고 즐기는 사람들이 모여서 만든 소모임으로 좀더 포괄적이고 전문적인 모임을 만들어 보자는 취지와 서로의 친목을 돈독히 하자는데 첫째 의의가 있습니다. 그리고 3대 격투기외의 게임 유저의 친목을 위함이 두 번째입니다. 축구라든가 그밖의 스포츠류, 건슈팅같은 체감게임까지 모두 관심을 갖고 있는 곳입니다.

원래는 철권3의 배틀팀인 서울쪽의 DCT와 분당에 있는 사보타지라는 팀이 서로 의기투합해 미니 CUG를 하나 만들려는 계획이었으나 전체적인 동호회나 규모가 큰 소모임과는 좀더 특색있게 다루고자 합니다. 현재 총회원수는 200명 정도가 됩니다.

그럼 각 게시판에 대해서 말씀드리겠습니다.

▶1번 게시판 말그대로 운영진의 알림글과 가입인사 등 일반 게시판을 역할을 담당합니다.

▶2번 게시판 본 게시판은 게임 그래픽 및 사운드 연구를 목적으로 합니다. 아케이드용 게임을 즐기시면서 그래픽이라든가 사운드에 대해 궁금하시거나 좀 더 깊은 이해를 돕고자 하는 게시판입니다. 예를 들면 게임의 디자인

아케이드(업소용)게임 소모임 (SG1088)

1 포스터와 메모판 (알림글과 자유글, 그리고 가입인사)
2 Behind story (여러가지를 이야기 해보자고요~)
3 New challenger!!
- 3-1. Arcade 3D
- 3-2. Arcade 2D
- 3-3. 팀배틀이 좋아요!
- 3-4. 소모임속에 또 다시 소모임~
- 3-5. Event

4 커피한잔과 함께하는 이야기
5 동전 교환기
6 Insert coin(s)
7 하이텔 작은 모임 연합
8 Counter…… 수리요청

대표시삽 김영재 (KIM8129)

이나 프로그래밍, 사운드 등에서부터 게임의 기판세팅이나 캐릭터디자인, 스테이지 구성 등 디자인적 요소를 소재로 할 수 있습니다. 다분히 게임에 관한 스터디와 같은 성격을 띤다고 할 수 있습니다. 게임을 즐기시면서 제작과정에 대해 궁금하신 점이나 그래픽상의 특징, 사운드에 대한 감상 및 연구를 목표로 합니다. 게임 제작이나, 그래픽에 대해 좀더 공부하시고 싶은 분들께 작으나마 토론할 수 있는 공간이 되었으면 합니다.

▶3-1번게시판 이곳은 3D 아케이드 게임에 대한 게시판입니다. 이곳은 일부 게임을 위한 게시판은 절대 아닙니다. 철권3, 버파3를 포함한 모든 3D 게임들(예 : 버철 스트라이커2, 에어가이츠, 세가랠리, 알파인스키 등등)을 위한 게시판입니다.

▶3-2번게시판 이곳은 2D 아케이드 게임에 대한 게시판입니다. 2D 관련 모든 아케이드에 대한 질문과 답변을 하는 곳입니다.

▶3-3번게시판
말그대로 팀배틀 게시판입니다. 팀배틀 관련 내용에 관한 설명(/공지/대회/잡담/신청/배틀)을 적어주십시요(예 ☞ 「TK3/신청」 ***팀께 배틀신청입니다) 또한 이 게시판은 배틀 관련이라면 잡담 및 사담도 허용할 생각입니다.

▶3-4번게시판 여기 소모임속 소모임은 모임 속에서도 마음이 맞는 분들끼리 모여서 또하나의 소모임을 운영하는 곳입니다.

▶3-5번게시판 다양한 이벤트를 개최하여 회원들간의 친목을 도모할 예정입니다.

저희 아케이드 소모임은 오프라인상의 친목도 비중을 높이고자 합니다. 온라인과 오프라인의 비중을 적절히 하여 보다 화목한 모임으로의 길을 열어 나가겠습니다. 또한 버파, 철권뿐만 아니라 세가랠리 경주, 버철 스트라이커 대회 알파인 스키 대회 등등 여러 가지 이벤트를 계획 중에 있기도 합니다. 또한 좀더 소모임의 인구를 늘려 게임 제작회사의 지원을 받아서 종래의 대회와 다른 또다른 재미있는 매니아만을 위한 대회를 만들고 싶습니다.

자!! GO SG1088로 오세요.



SNK 게임을 사랑하는 게이머 누구나 환영합니다 하이텔 SG390!



안녕하세요. SNK 사랑 소모임 시삽 최민성(ID: tomon)입니다.

이 모임은 SNK 게임을 좋아하는 유저들이 눈에 띄게 늘어가는 지금 SNK 게임을 좋아하는 사람들만을 위한 공간이 필요하다고 느껴서 여러 곳에서 맘에 맞는 사람들을 모아 만들게 되었습니다. 총회원수는 140~150명 정도이고 생긴지는 겨우 3주일 밖에 안된 신생 소모임입니다. 주 활동장소는 메가존이고 연령층도 중고등학생부터 20대 후반까지 다양합니다.

각 게시판의 용도를 소개하겠습니다.

SNK 게임 사랑모임 (SG390)

NK AME 사랑 모임 (GO SG390)

정기모임 계획중!
메뉴는 '희웅이' 님이 만드셨어요~

1. 잡담란이 없는 소모임은 싫다!
2. 2번 란은 없는 듯 하다…
3. SNK 게임들은 다모였다!!
   - 3-1. 칼부림의 광신도들
   - 3-2. 킹오파 구출작전
   - 3-3. 달빛검사, 늑대 전설
   - 3-4. 이벤트 게시판(100원 넣으세요)
4. 비명과 절규가 울려 퍼지는 방
5. 아무리 봐도 쓰레기
6. HERE COMES A CHALLENGER (100원 넣으세요)

▶1번게시판 비회원도 자유롭게 한마디씩 던지고 살 수 있게 하는 쉼터 같은 곳입니다.

▶3번SNK게임들은다모였다

3-1번게시판 사무라이 유저들을 위한 게시판으로 자유로운 잡담이나 테크닉 등을 쓰도록 되어 있습니다(물론 사쇼에 관한 글이죠).

3-2번게시판 킹오파 유저들을 위한 게시판입니다.

3-3번게시판 위 두게임을 제외한 여타 SNK 게임들을 취급하는 게시판으로 가장 자유스러운 게시판이라고 할 수 있습니다.

3-4번게시판 각종 이벤트나 공지, 여러 사항들과 회원들간의 친목도모를 위해 게임말고 자유스러운 여러 글들을 올리는 게시판입니다.

생긴지 얼마 안되서 이렇다 할 큰 활동은 없으나 앞으로는 더욱 여러 가지 활동을 해 나갈 생각입니다. 정기활동은 우선 정기 채팅을 통한 회원들간의 친목도모를 하고 있고 정기 모임도 5월 중에 할 예정입니다. 그럼 SNK 게임을 사랑하는 유저들의 많은 관심을 바랍니다.

나의 한 표가 게임챔프를 만든다

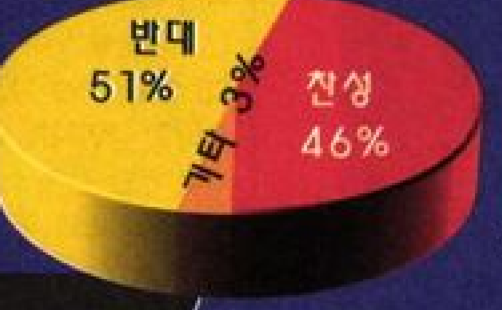
애독자 찬반 투표!!

챔프에서는 애독자들의 의견을 적극 수용하고자 「애독자 찬반 투표」라는 코너를 신설했습니다. 이 코너는 게임챔프의 제작 방법은 물론 여러 가지 그달의 핫이슈를 주제로 설정하여 지면을 통해 독자들의 열띤 토론회를 벌이는 코너로 투표에 의해서 결정된 사항은 챔프에서도 반드시 지켜갈 것임을 약속 드립니다.

참여 방법은 두가지로 먼저 토론에 참여하실 독자는 자신의 사진과 A4 한 장 분량으로 자신의 의견을 정리하여 동봉하시면 채택된 찬성과 반대 의견의 독자 1명씩을 선정하여 책에 게재해 드리며 매달 제공되는 특별 상품도 받으실 수 있습니다.

그리고 그냥 찬반 투표에만 참여하고자 하시는 독자는 챔프의 애독자 엽서에 표시되어 있는 찬반 코너에 자신의 정확한 의사를 표시하신 후 보내 주시면 됩니다.

게임지의 PC용 정품 게임 부록 과연 좋은가?



투표 결과는 어느 한 쪽으로 결정을 내리지 못할 정도로 비슷한 결과가 나왔습니다. 따라서 이번 투표는 부결로 처리하고 3~4개월 후에 재투표를 실시하겠습니다. 물론 반대의 입장에서는 의의가 있을 지도 모르겠지만 반대의 이유가 정품 게임CD를 부록으로 하면 그만큼 책의 내용이 부실해지지 않느냐하는 점이 가장 큰 이유이기 때문에 챔프에서는 정품 부록을 마련하더라도 본지의 내용에 충실하며 저렴한 가격으로 독자 여러분들을 찾아 가도록 노력하겠습니다. 그리고 다음에 있을 재투표에는 보다 신중한 한 표를 행사하여 결정을 지을 수 있도록 되었으면 합니다.



우선 게임잡지는 우리에게 아주 많은 도움을 준다. 컴퓨터, 게임 등 여러 가지 정보를 주기 때문이다. 그리고 심심할 땐 시간 때우기 등등...

이런 취지를 가진 게임잡지에서 정품CD를 준다는 것은 참 좋은 일이라고 본다. 옛말에 '不經一事면 不長一智니라'라는 말이 있다. 그 뜻은 '한가지 일을 경험하지 아니하면 한가지의 지혜가 자라나지 않는다'는 의미이다. 따라서 게임잡지나 유저들도 여러 가지 경험을 해 봐야 더욱 발전하게 되지 않을까 하고 생각한다. 그리고 대부분의 사람들 역시 같은 가격이면 더 품질 좋은 부록이 있는 것을 고르는 것은 인지상정이다.



내가 고덕중학교 2학년 1, 2, 3반 학생을 대상으로 설문조사를 한 내용을 보더라도 게임잡지를 고를 때 내용보다는 부록을 보고 산다는 사람이 전체에 약 70%를 차지할 만큼 많았다. 물론 정품 게임을 준다는 것이 잡지사로서는 참 까다로운 일일지도 모르겠지. 하지만 좀더 잡지의 발전과 소비자의 선택을 중요시한다면 잡지사에서는 당연히 정품게임을 주어야 한다고 나는 생각한다. 마지막으로 게임챔프의 무한한 발전과 좋은 정품 게임을 부록으로 받을 수 있기를 절실히 기대하겠다.

홍석철 / 충남 예산군 고덕면 석곡리 2구 85번지



나는 PC용 정품 게임 부록을 반대한다. PC용 정품 게임을 반대하는 이유는 여러 가지가 있다. 첫째 게임을 만드는 제작사 측에서 손해를 보기 때문이다. 가끔 게임지에서 명작 게임을 부록으로 넣어 파는 것을 보았다. 명작 게임은 발매된 지가 오래되어도 꾸준히 잘 팔린다. 이러한 게임을 부록으로 넣어서 판다는 것은 별로 좋다고 생각되지 않는다. 두 번째는 게임잡지를 고를 때 기준이 되기 쉽다는 점이다. 게임잡지를 고를 때에는 자신이 하고 있는 게임이 잘 되지 않아 공략을 보기위해 사거나 게임에 대한 정보를 얻기 위해 게임잡지를 사는 것이 보통인데 그렇지 않고 부록CD만을 보고 사려는 모습을 종종 보았다. 또 공략이 잘 되어 있는 잡지를 사야 하는데 공략은 조금 미흡하지만 부록CD가 좋아서 사는 경우도 발생하게 될 것이다. 이것은 바람직하지 못하다고 생각한다. 세 번째는 게임잡지사의 경쟁이 치열해 질 수 있다는 점이다. 게임잡지사의 경쟁은 얼마나 알찬 내용과 정확한 공략인가에 따라서 경쟁이 이루어져야 하는데 '이런 부록을 넣으면 잘 팔릴까?' 하고 부록에만 신경쓰고 내용에는 신경쓰지 않는 경우가 일어날까 우려된다.



그렇기 때문에 나는 게임지의 PC용 정품 게임 부록을 반대하는 바이다. 특히 게임챔프는 다른 잡지사처럼 PC용 게임을 부록으로 하지 말고 다른 잡지사 보다 더 알차고 완벽한 공략을 위해 노력했으면 한다.

정만영 / 서울시 강남구 일원동 목련타운 102-1101호

다음호 주제

게이머들의 복사CD 사용, 과연 좋은가?



다음호 선물

다음호 선물은 일본 남코에서 제공한 탁상용 **알람시계(전자 계산기 기능 포함)**로 정했습니다. 이번 상품은 일본 남코에서 한정된 수량으로 제작한 기념품인 만큼 매니어라면 높은 소장가치를 느끼실 수 있을 것입니다. 최선을 다해 응모해 보세요!

보내실 곳 (우) 121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 취재부 「애독자 찬반 투표」 담당자 앞

명작 스테이션

철권

Vol. 1

유사이래 인간은 계속되는 싸움 속에 자신들의 몸을 바쳐왔다.
살아남기 위해, 혹은 무엇인가를 정복하기 위해…
어쩌면 인간의 유전자 속에는 목숨을 건 싸움의 기억이 깊이 새겨져
있는 것일지도… 자신의 진리는 자신의 힘으로 증명하는 것.
자신의 철권만이 자신의 진실을 증명할 수 있는 유일한 도구인 것이다.



등장인물



미시마 헤이하치

미시마 재벌의 총수. 힘과 재력을 겸비하고 있어 그 누구도 손을 댈 수 없을 정도의 막강한 세력을 가지고 있다. 본편에 젊은 시절의 모습이 잠시 등장하는데 그때 역시 이상한 헤어스타일을 하고 있다. 세계 각지의 격투가들을 모아 철권 토너먼트 대회를 개최하는데 거기에는 뭔가 알 수 없는 음모가 도사리고 있다.



레이 우롱

홍콩 국제 경찰로 준과 함께 미시마 재벌의 수사에 나섰다. 평상시에는 성실치 못한 젊은이 같은 모습이지만 일단 일에 뛰어들면 본래의 실력을 발휘한다. 철권대회에 초대된 것을 헤이하치의 악행을 밝힐 수 있는 기회로 활용하기 위해 여러 가지 방면으로 노력하고 있다. 정보에 관해서는 따를 자가 없을 정도로 뛰어난 정보파이기도 하다.



안나 윌리엄스

니나의 여동생이자 리 챠오란의 연인이기도 하다. 의붓 형인 카즈야를 눈에 가시로 생각하는 리와 언니와의 사이가 무척이나 안 좋은 자신과의 사이에 동질감 같은 것을 느끼고 있다. 날카로운 눈빛에서 보여지듯 잔인함과 교활함이 극에 달해 있다.



잭 2

원자력으로 움직이는 군사용 로봇. 어떠한 목적에선지 철권 토너먼트에 참가하려 하고 있다. 흉폭하게 생긴 겉모습과는 어울리지 않게 소녀를 한 명 데리고 다닌다. 함께 다니는 소녀는 고치기 힘든 큰 병을 가지고 있는 듯하다. 어쩌면 토너먼트에 참가하려고 하는 이유가 이 소녀에게 있을 지도?



카자마 준

WWWC의 밀수동물 감시관으로 일하고 있다. 권법 카자마류의 계승자로 야쿠시마 지방의 자연 속에서 성장하였다. 어린 시절 자신이 사는 곳에 수련차 찾아온 카즈야와 운명적인 첫 만남을 가지게 되고, 어떠한 사건을 접하게 된다. 조사관으로서의 본능인지, 일반인에 비해서 날카로운 감각을 가지고 있다.



미시마 카즈야

정이라고는 털끝만치도 없는 아버지 헤이하치를 향한 복수만을 생각하며 살아왔다. 어린 시절에는 죽은 토끼를 보며 슬퍼하는 준을 위로할 정도로 따뜻한 마음의 소유자였지만 성장한 그의 눈빛에는 미움과 복수만이 가득할 뿐이었다. 과거의 사건 당시 수수께끼의 인물(?)과 조우하게 되는데…



리 챠오란

헤이하치의 양자이자 카즈야의 동생벌이기도 하다. 자신이 완벽하게 미시마재단의 전권을 쥐기 위해서는 카즈야가 없어져야 한다고 생각하고 있다. 사업가라는 겉모습과 '금발의 악마'라고 불리는 '격투가'로서의 양면을 지니고 있다. 술수에 능하여 여러 사람을 이용하며 자신의 앞날을 열어가고 있다.



니나 윌리엄스

'사이런트 어세신(침묵의 암살자)'으로 불리는 암살 전문가. 리에게 고용되어 카즈야의 목숨을 노린다. 리에게 많은 신뢰를 받고 있다고 생각하고 있으나 리는 그녀를 도구로 생각하고 있을 뿐이다. 여동생인 안나와는 무척이나 안 좋은 관계를 가지고 있다. 게임에서의 설정과는 다르게 여러 가지 무기를 사용한다. 그러나 번번이 실패.



미셸 창

헤이하치의 철권대회에 초대된 여성전사. 헤이하치에게 뭔가의 원한을 가지고 있는 듯이 보인다. 현재까지는 어떠한 원한인지는 밝혀져 있지 않다. 개회사를 하는 헤이하치에게 '가족과 동료의 원수'라는 말과 함께 손도끼를 던지는 것을 보아 헤이하치에게 많은 것을 빼앗긴 듯 하다.







스 토 리

야쿠시마의 사건

검푸른 숲 속에서 한 여자아이가 울고 있다. 소녀에게 다가서는 한 소년이 입을 연다.

카즈야 : 왜 울고 있니?
준 : 산고양이가 토끼를 죽였어…
카즈야 : 내가 산고양이를 혼내 줄 테니 울지마. 난 세계제일의 무도가가 되기 위해 여기로 수련하러 왔거든. 산고양이 퇴치 정도는 가벼운 일이라고!


울고 있는 소녀 준


준에게 다가온 카즈야는 산고양이를 혼내줄 것을 다짐한다

그때, 카즈야의 멱살을 잡아 들어 올리는 거대한 그림자가 등장한다.


완고하다 못해 살기가 느껴지는 헤이하치

헤이하치: 언제까지 이런데서 한눈을 팔고 있을 셈이냐.

헤이하치는 카즈야의 연약함을 비웃으며 아들을 거칠게 다룬다. 어머니의 사진을 고이 간직해둔 금빛 펜던트를 아들의 목에서 잡아뜯으며 차갑게 말한다.

헤이하치 : 네 녀석의 나약함 철저히 뜯어 고쳐주지.

카즈야를 들쳐업은 헤이하치는 준을 뒤로한 채 어디론가 향한다.

카즈야 내려 줘. 내버려 둬, 제길!

헤이하치가 발걸음을 멈춘 곳은 바닥이 보이지 않는 계곡의 낭떠러지. 거기에 멈춰선 헤이하치는 카즈야를 절벽 쪽으로 늘어뜨리며 입을 연다.


카즈야의 펜던트를 거칠게 잡아뜯어 버리는 헤이하치


네 녀석의 나약함 철저히 뜯어 고쳐주마


절벽 앞의 부자. "너도 사자처럼 기어올라와 보거라!"


절벽으로 떨어지는 카즈야의 모습에는 악마의 모습이 겹쳐진다

헤이하치 : 사자는 자기의 새끼들을 절벽 밑으로 떨어뜨려 기어올라오는 녀석만을 키운다.
카즈야: 서...설마.. 그만둬요. 아버지!

헤이하치는 차가운 눈빛으로 말을 잇는다.

헤이하치: 너도 내 아들이라면 이 절벽에서 멋지게 기어올라와 봐라.

뒤늦게 뒤따라온 준이 이 장면을 목격하고 비명을 지른다. 그러나 이미 카즈야는 헤이하치의 손을 떠나 깊은 낭떠러지 아래로 떨어지고 있었다.

현실로…


비명과 함께 깨어나는 준. 과거의 기억이 새삼스레 그녀를 괴롭게 한다


기억 속의 사건이 다시금 되살아나는 이유는?

카즈야와의 만남 그리고 그 사건이 있었던 것이 벌써 16년 전. 그런데 최근 들어 새삼스럽게 그날의 기억이 꿈으로 찾아와 준을 괴롭힌






다. 오늘도 같은 꿈에 잠이 깬 준은 소년의 아버지가 뜯어서 팽개친 펜던트를 다시 한번 꺼내 든다.

장면이 바뀌어 WWWC의 사무실. 준은 며칠 전의 사건에 관한 상부의 브리핑을 듣는다. 얼마전 어선의 그물에 걸려 올라온 이상한 생물에 관한. 언뜻 보기에는 공룡과도 같은 골격구조를 하고 있는 수수께끼의 생물은 유전자 구조 분석을 통해 실존하지 않는 생물이라는 것이 밝혀졌다. 괴생물은 인조적으로 만들어진 생물이라는 결론이 도출되고, 법에 의해 강력히 금지되어 있는 생물창조를 행하는 집단을 밝혀내야 한다는 것이 WWWC의 입장이었다. 유력한 용의대상으로 지목되고 있는 것은 '미시마 재벌'이었다. 이미 강력한 세력을 보유하고 있는 미시마 재벌은 더욱 막대한 힘을 손에 넣기 위해 생체 병기를 개발 중에 있다는 정보를 바탕으로 한 추론이었다. 상부에서는 준을 그 조사담당으로 파견할 것을 명한다.

준: 불가능합니다. 미시마의 본거지인 섬은 치외법권지역이라서 군


어선의 그물에 걸린 괴물


생명체 창조는 8년전 다윈 조약에 의해 금지되어 있었다


헤이하치 미시마 그는 준을 괴롭혀 온 악몽 속의 인물이었다

대도 그 힘을 발휘할 수 없는 곳입니다.

미시마 재벌을 조사할 수 있는 가능성은 제로에 가깝다고 생각하고 있는 준에게 상관은 한 장의 종이를 건넨다.

상관: 미시마 재벌에서 주최하는 무도대회의 초대장이다. 카자마 준, 자네 앞으로 온 초대장이지.

갑자기 날아든 초대장에 준은 놀라움을 숨기지 못하고, 상관은 계속해서 말을 이어간다.

상관: 무도대회 기간 중에는 평소에 일반에게 거의 모습을 드러내지 않는 미시마 헤이하치가 모습을 드러낼 것이다. 준 자네의 실력이라면 대회의 우승도 가능할는지 모르지만, 이번 목적은 어디까지나 미시마 재벌의 조사에 있다는 것을 명심하도록!

상관은 미시마 재벌의 우두머리인 미시마 헤이하치의 사진을 준에게 건넨다. 사진에는 언제나 꿈속에서 보아온 인물, 어린 시절 보았던 악인의 얼굴이 담겨 있었다.

레이와의 만남

쉽지 않은 미시마 재벌의 조사, 기억 속의 인물 등… 바다를 향해 서있는 준에게는 자신이 맡게 된


상념에 빠진 준


누군가가 준을 습격!


순간적으로 상대를 던져버린 준


준을 습격한 것은 국제경찰 레이 우롱

임무에 대한 걱정과 알 수 없는 불안이 엄습하고 있었다. 순간, 누군가가 준을 공격해 온다. 순간적인 반응으로 공격을 피하고 격투태세를 갖추는 준.

준 : 넌 누구지?
레이: 아 미안, 미안! 잠시 실력을 테스트해 본 것 뿐이야. 카자마류의 계승자가 이런 미녀라고는 생각도 못했는걸? 난 국제경찰 레이 우롱이라고 해.

뭔가 나사가 풀린 듯이 보이는 국제경찰 레이는 자신도 미시마를 수사중이며, 준처럼 철권 토너먼트에 참가하게 됐다는 것을 밝힌다. 미녀 앞에서는 약해진다고 하는 아부성 대사도 곁들이며….

준 : 어쨌든 내 일에 방해나 되지 않았으면 좋겠어

약간은 기고만장해 있는 듯한 준의 이 말에 레이는 180도 돌변한 표정으로 말한다.

레이: 미시마를 얕보지 않는 게 좋아. 우리에게 날아온 초대장은 지옥행 편도 티켓일 수도 있어!

금발의 악마, 리 챠오란

헤이하치의 본거지. 헤이하치와


미시마 재벌의 본거지


리와 헤이하치는 카즈야의 생사여부에 관한 이야기를 나눈다


리는 카즈야를 제거하기 위해 암살자 니나를 고용한다















그의 양자이며 기업운영의 많은 부분에서 막대한 힘을 가지고 있는 리가 대화를 나누고 있다. 철권대회에는 여러 가지 음모가 숨겨져 있는 듯하다.

미시마 재벌의 많은 부분을 휘두르고 있는 리이지만 헤이하치의 친아들인 카즈야는 언제나 걸림돌 같은 존재이다. 자신의 자리마저 위협할 가능성이 있는 카즈야의 존재를 늘 신경쓰고 있는 리는 청부업자 니나에게 카즈야의 암살을 지시한다.

복수의 화신

절벽아래에서 피투성이가 된 소년이 기어오른다. 흐르는 피도 아랑곳하지 않는 소년의 입에서 계속해서 흘러나오는 말은 '복수'라는 단어뿐이었다.

카즈야: 복수하겠어! 아버지!



절벽에서 살아 나온 카즈야 그에게는 살아서 복수해야 한다는 것만이 삶의 목적이다



그의 앞에 나타난 미지의 존재. 악마?!



카즈야의 목숨을 노리는 암살자 니나



아버지에게 전해라! 목을 씻고 기다리라고

꿈… 아니 옛 기억에서 깨어난 카즈야는 자신의 가슴에 남아있는 상처를 보며 아버지를 향한 복수를 다시 한번 다짐한다. 이때 창문을 부수며 카즈야의 숙소에 뛰어드는 암살자 니나. 카즈야는 자신에게 다가오는 위협에 반사적으로 킥을 날린다. 니나는 창문 밖으로 떨어지면서도 방안으로 수류탄을 던진다. 카즈야는 방안에 들어온 수류탄의 폭발을 피하기 위해 창문 밖으로 뛰어내린다. 다행히 밑은 바다. 카즈야는 자신의 목숨을 노리던 암살자가 아버지 쪽에서 보낸 것임을 직감하고 암살자 니나에게 말한다.

카즈야: 아버지에게 전해라 목을 씻고 기다리고 있으라고!

안나와 리

전화를 통해 니나의 실패소식을 전해 듣는 리 챠오란. 그의 곁에는 안나 윌리엄스가 있었다.

둘은 이미 연인과도 같은 사이로 둘 다 자신의 형제에 대한 강한 적개심을 가지고 있는 처지였다. 그것이 둘의 사이를 가깝게 했을까?



실패했다고?



각각 형제에 대한 적개심을 가진 두 사람

안나: 정말 도움이 안돼는 언니라니까…

걸리적거리는 언니를 가진 나와, 걸리적거리는 형을 가진 당신은 같은 처지군요.

미시마 재벌의 본거지로

준과 레이는 이미 한 팀이 되어 미시마 섬을 수사하기 위한 본격적인 계획을 세우고 있었다. 레이는 위성에서 얻은 정보로 섬의 지하기지에서 생체병기에 관한 연구가 진행되고 있다는 것을 알아낸다. 문제는 어떻게 지하기지에 침입하는가 하는 것. 별 다른 소득 없이 둘의 이야기는 끝나버리고, 토너먼트 장소로 가는 배를 타는 다음날이 찾아온다.



토너먼트 장소가 될 섬의 구조



어떻게 지하에 침입할 것인가

레이: 어제 시내의 호텔에서 폭발사건이 있었던 모양이야. 사상자는 없다고 밝혔지만 중상을 입은 사람이 몇 명 있다는 정보가 들어왔어. 누군가가 사건을 무마시키려한 듯한데…

레이와 준은 지난밤의 사건을 이야기하며 부두로 향하는 중이었다.

그 때 부두쪽에서는 한참 소란이 벌어지고 있었다.

보디가드들: 이 녀석 여기가 어디인줄알고까부는 거냐! 돌아가
잭2: 부탁이야. 태워 줘.
보디가드들: 에이, 안되겠군! 처치해!

미시마 재벌의 직원인 듯한 남자들은 품에서 권총을 꺼내들어 거한과 어깨 위에 있는 소녀를 위협한다. 총이 발사되려는 순간 준과 레이가 뛰어들어 보디가드들을 쓰러뜨린다.

레이: 미시마가 얼마나 대단한 것인지는 모르겠지만, 여기는 법치국가다. 총따위를 마구 휘두르는 것은 용서 못해!
준: 호오~ 꽤 하는걸?



승선을 요구하며 미시마의 부하들과 충돌을 빚는 잭2



위기일발의 순간에 뛰어든 레이와 준

이때 부두 앞 건물의 테라스에서 한 남자가 모습을 드러낸다.

리: 뭔가? 꽤나 소란스럽군!
보디가드: 예… 이 거인이 자신을 배에 태워달라고 소란을 피

우는 통에…
리: 호오 그래? 그거 재미있군… 만약 이 남자를 쓰러뜨린다면 배에 타도 좋다.

앞으로 나선 남자는 전 킥복싱 헤비급 챔피언이었던 브루스 어빙이었다. 배에 타려하던 거인은 어깨의 소녀를 내려놓고는 싸울 준비를 한다.

잭2 : 위험하니까 비켜있어.
소녀 : 조심해.
잭2: 걱정마, 잭2는 절대 지지 않아!
브루스: 후, 감동적이군. 하지만 봐주지 않겠다.

말이 채 끝나기가 무섭게 펀치를 날리는 브루스 어빙. 그러나 인간이 아닌 잭2에게 브루스의 펀치가 통할 리가 없었다. 잭2의 반격으로 간단하게 승부는 끝나버린다. 리는 약속대로 잭2의 승선을 인정한다. 준은 소녀가 큰 병을 가지고 있다는 것과 잭2가 인간이 아닐 것 같다는 말을 레이에게 슬며시 건넨다.


테라스에서 모습을 드러낸 브루스와 리


브루스를 쓰러뜨리면 잭2는 배에 탈 수 있게 된다

배 안에서

세계에서 모여든 격투가들이 가득한 배는 격전의 장이 될 미시마 재벌의 섬으로 향한다. 나름의 목적을 가진 최고의 전사들이 모두 모여


배안에는 전사들이 가득하다.
그 중에는 여성전사의 모습도…


이상한 기운을 느끼는 준


다리에서 몸을 날려 배에 오르는 카즈야다.

있는 이곳에, 카즈야는 아직까지 모습을 보이지 않고 있었다. 배 안을 돌아다니던 준은 갑자기 괴로움을 느낀다. 차갑고 괴로운 기운! 카즈야가 가까이에 있었다. 교량의 난간에서 배의 갑판으로 몸을 날려 뒤늦게 합류하는 카즈야. 이윽고 배는 섬에 도착한다.


배는 격전의 장에 다다르고…

끊이지 않는 위협

준은 자신의 기억속의 소년이 카즈야라는 사실을 직감하지만, 악한 기운으로 뭉친 사내가 그 옛날 자신을 위로하던 소년이라는 사실을 믿을 수가 없다. 사실을 확인하기 위해 소년의 목에 걸려있었던, 자신이 간직해 오던 펜던트를 가지고 연습장의 카즈야를 찾는다. 그러나 이미 카즈야는 옛날의 상냥한 소년이 아닌, 악마에게 혼을 판 복수의 화신일 뿐이었다. 이때 암살자 니나가 다시 한번 카즈야의 목숨을 노리지만 준의 방해로 또 다시 실패한다. 그때 안나가 중화기를 들고 등장. 현장에 있던 준, 니나, 카즈야 세 사람을 모조리 처치하려 한다. 재빨리 몸을 피한 셋은 목숨을 건지게 되고, 안나는 기분 나쁜 웃음을 남기며 자리를 떠난다.

안나: 호호, 당신들의 목숨 내일까지는 연장시켜 드리지요.

다음날 해가 뜨고 헤이하치가 그 모습을 드러낸다. 참가자중에는 개인적으로 헤이하치에게 원한을 가지고 있는 이들도 다수 존재했다.

헤이하치: 너희의 진실은 너희의 철권으로 증명해 보여라!

헤이하치의 한마디는 앞으로 벌어질 목숨을 건 전투의 신호탄처럼 섬 전체에 울려 퍼졌다.


그 사람이 날 위로해 주던 소년이라고?


준이 펜던트를 건네주자…


카즈야는 자신의 것이 아니라는 대답을


복수만이 내 삶의 이유다!


다시 한번 카즈야의 목숨을 노리는 니나


모두를 없애 버리려 하는 안나


미셸은 헤이하치에게 무슨 원한이?


철권 토너먼트의 시작이다!

알림!

오는 여름 방학중에 (주) 무진영상에서 발매하는 한국어판 '철권'을 감상하실 수 있습니다.

흥미 앙케이트

게임 중독자를 찾으러 구구리가 간다 -코스프레동-





이미 바다건너 일본에서는 사회 깊숙히 자리잡은 희소성(?)을 지닌 문화 '코스프레'. '코스프레'를 하기 위해 기본적으로 가져야 될 소양(?)이 있다면 게임과 애니메이션에 대한 지식, 그리고 남들앞에서 자신의 의상을 직접 보여줄 수 있는 철판과 같은 얼굴이랄까? 그래서 이번에는 코스프레 동호회 동호인들을 만나 그들은 얼마나 게임과 애니메이션에 대해서 알며, 얼마나 자신의 캐릭터에 애착을 가지고 있는지 물어보았다.

이달의 앙케이트 문제

질문 1 자신과 가장 잘 어울린다고 생각하는 캐릭터와 그 이유는?

질문 2 자신만의 독특한 승리대사는?

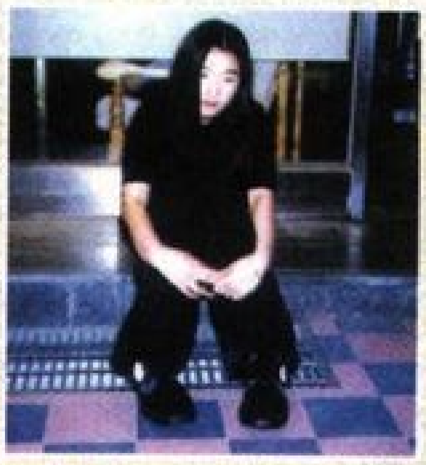
질문 3 게임 도중 열 받았을 경우 열 식히는 방법은?

질문 4 가장 엉덩이가 이쁜 캐릭터는?

질문 5 자기가 가~~~장 좋아하는 자기만의 캐릭터 포즈 찰칵?



성명: 배지인
나이: 23
게임 경력: 12년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 프린세스 메이커 2





답변 1 빈센트 발렌타인

답변 2 훗! 자코(피래미)

답변 3 바람을 쐰다.

답변 4 히가시 쵸

답변 5 민간인 복장을 한 세피로스



성명: 김신권
나이: 21
게임 경력: 16년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: VF

답변 1 Jeffry, 이미 심적으로 일체가 되어 있다. 외형의 차이는 걸치레일 뿐

답변 2 훗! 불나방 같은 놈

답변 3 세수한다.

답변 4 제프리

답변 5 쿄(KOF시리즈)





'코스프레동'은 이러한 모임이래요!

HITEL COSTUME PLAY 소모임

COSTUME PLAY란 자신이 좋아하는 게임이나 만화 캐릭터 혹은 좋아하는 연애인 등의 복장과 행동 같은 것을 따라하는 것을 말한다. 일반적으로 '코스프레'라고 부르는데 이는 일본식 발음으로 코스춈 플레이를 약어화한 것이다. 일반인의 시각으론 약간 이해하기가 어려운 매니어들의 취미라고 생각되겠지만 킹 오브 파이터즈의 쿄와 비슷한 머리 스타일이라든지, 또는 버철 파이터의 잭키와 비슷한 복장을 하고 있다든지 하는 것도 모두 코스춈 플레이의 일종이다. 즉 코스프레라는 것은 결코 당신과 동떨어진 얘기가 아니다. 우리나라에도 이러한 코스프레를 즐기는 사람들의 모임이 있다. 바로 하이텔 코스춈 플레이 소모임이라는 곳인데 생긴지는 아직 1년이 안되었지만 '생활속의 코스프레'라는 모토아래 현재 100여명의 회원이 활발하게 활동중이다. 대표 시삽은 siva0823 아이디를 사용하는 배지인씨. 2월 14일 첫 이벤트를 무사히 마치고 5월중 2회 이벤트를 가질 예정으로 준비중에 있다. 찾아가는 방법은 하이텔에 접속 후 GO SG896을 치면 곧장 코스프레 소모임으로 가게 된다. 가입 방법은 가입 신청을 한 후 대표 시삽에게 메일을 보내면 된다. 각종 유용한 코스프레 정보와 정겨운 사람들이 있는 곳이니 가입해서 코스프레를 즐겨보는 것도 좋은 생각일 듯.



너는 매니아

성명: 바라
나이: 20
게임 경력: 9년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 철권 3

답변1 아테나, 머리가 길어 버렸다.
답변2 XIAOYU WINS
답변3 거기서 그만두고 다음날 다시 도전
답변4 샤오유
답변5 샤오유(철권)







너는 매니아

성명: 이 동영
나이: 20
게임 경력: 12년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 머리 별로 안쓰는 게임-VF3TB

답변1 없다고 봄.
답변2 쯔키오미루타비 오모이다세
답변3 폭주 한잔
답변4 베니마루
답변5 이오리(KOF시리즈)





● 촬영장소를 제공 협조: GEO(성균관대 근처 애니 카페)



너는 매니아

성명: 조 형정
나이: 26
게임 경력: 16년
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 철권3





답변1 KOF의 클락
답변2 넌 안돼!
답변3 차가운 음료 한잔
답변4 시라누이 마이
답변5 랄프(KOF시리즈

"구구리가 간다"는!!

게임을 사랑하는 사람이 있는 곳이라면 구구리는 어디든지 찾아갑니다.
이번달은 어떠하셨는지?
멋지지 않으세요?
다음달은 과연 어디로 출동하게 될지... 기대해 주시기 바랍니다.



02 700 2377 당첨자 발표도!!!

5월 청소년의 달 특집편!!!



도전! 퀴즈챔프

1. 우르시하라 사토시의 캐릭터 디자인이 인상적인 「랑그릿사」시리즈. 다음 중 6월에 등장할 랑그릿사의 최신작인 「랑그릿사5」에 등장하지 않는 캐릭터는 누구일까요?
1〉 시그마
2〉 알프레드
3〉 오메가
4〉 구구리

2. 스퀘어의 최신작 「브레이브 펜서 : 무사시전」이 서서히 모습을 드러내고 있습니다. 이번에 캐릭터 피레공주가 공개됨과 동시에 FF시리즈의 청마법과 같이 적의 공격을 러닝하여 다시 사용하는 시스템도 공개되었는데, 이 시스템의 이름은 무엇일까요?
1〉 겟 · 인(GET IN)
2〉 러닝(LEARNING)
3〉 로딩(ROADING)
4〉 세이빙(SAVING)

3. '보는 드라마에서 참여하는 드라마로'라는 구호를 내걸고, 소니가 6월 25일에 새로운 게임을 선보입니다. 플레이어는 이 게임을 하면서 화려한 디지털 애니메이션과 함께 한편의 멋진 드라마를 만들어 나가게 되는데, 과연 이 소프트의 이름은 무엇일까요?
1〉 더블 캐스퍼
2〉 더블 캐스트
3〉 더블 캐스팅
4〉 더블 케스터

4. 캡콤의 신 격투 게임인 「스타 글래디에이터」의 속편 「나이트메어 오브 빌슈타인」이 출시를 앞두고 있습니다. 이번에도 전작에 이어 플라스마 시스템이 등장하는데, 다음 중 플라즈마 시스템에 속하지 않는 것은 무엇일까요?
1〉 플라즈마 리벤지
2〉 플라즈마 필드
3〉 플라즈마 스팅
4〉 플라즈마 리플렉트

5. 열투라는 이름 아래 등천 새로운 열투 시리즈인 「열투 리얼바우트 아랑전설 스페셜」이 발매되었습니다. 아케이드용의 모든 시스템을 완벽하게 이식한 이 게임에는 새로운 캐릭터가 추가되었는데, 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
1〉 야가미 이오리
2〉 쿠사나기 쿄
3〉 다이몬 고로
4〉 하오마루

6. 새로운 격투 게임의 장을 연 「버철 온 -오라토리오 탱그램」의 새로운 기체 11기가 공개되었습니다. 기존의 기체뿐 아니라 새로운 기체도 발표되었는데, 다음 중 「오라토리오 탱그람」에 등장하지 않는 기체는 무엇일까요?
1〉 아팜드 더 배틀러
2〉 사이퍼
3〉 돌드레이
4〉 스나이퍼

7. 미츠에테 나이트에 등장하는 여자 캐릭터 중 한명으로, 화학의 명인인 가리레아 노인을 스승으로 삼고 있는 젊은 화학자입니다. 항상 집에만 틀어박혀 있으면서 외부와는 단절된 생활을 하는 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
1〉 세라
2〉 에네시스
3〉 프리실라
4〉 한나

8. 「부시도 블레이드2」에 등장하는 검으로 길이가 길고 무게가 있어 힘이 센 캐릭터가 주로 사용합니다. 어떤 자세, 어떤 상태에 있더라도 높은 방어효과를 지니기 때문에 상급자 무기에 속하는 이 검의 이름은 무엇일까요?
1〉 야태도
2〉 치도
3〉 타도
4〉 아수라

9. 이 게임은 OVA의 명작인「마크로스」의 공중전을 뛰어나게 재현한 게임입니다. 전작의 도그 파이트(DOG FIGHT)에서 기체의 움직임을 잘 처리하여 플레이어들에게 호평을 받기도 하였습니다. 이번에는 전작을 능가하는 그래픽과 시스템의 도입으로 관심을 모으고 있는 이 게임의 이름은 무엇일까요?
1〉 마크로스 아날로그 미션 VF-X2
2〉 마크로스7
3〉 마크로스 디지털 미션 VF-X2
4〉 마크로스2

10. 아케이드용으로 출시되어 많은 인기를 누린 「사립저스티스 학원」이 PS로 이식됩니다. 이 게임에는 캐릭터들이 각 학교별로 묶여있는데, 다음 중 퍼시픽 하이스쿨에 속해 있는 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
1〉 로이
2〉 티파니
3〉 보맨
4〉 소마

당첨자 발표도 700-2377!!!

도전! 추리특급

1. 게임챔프의 7월호 기대 소프트는 무엇일까요?
1〉 포켓몬스타디움
2〉 젤다의 전설64
3〉 메탈기어 솔리드
4〉 드래곤 퀘스트7

2. 7월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
1〉 드래곤 포스2
2〉 슈퍼 로봇대전F -완결편-
3〉 철권3
4〉 건그리폰

응모 요령

당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로, 총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사지선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로, 이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다. 그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만 당첨자 자격이 주어집니다.
(단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)
마감일 : 매달 30일 까지
당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!
상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 1, 3, 1, 3, 2, 2, 3, 4, 4, 1
2. ①번 드래곤 퀘스트 7
   ②번 철권 3

특등상

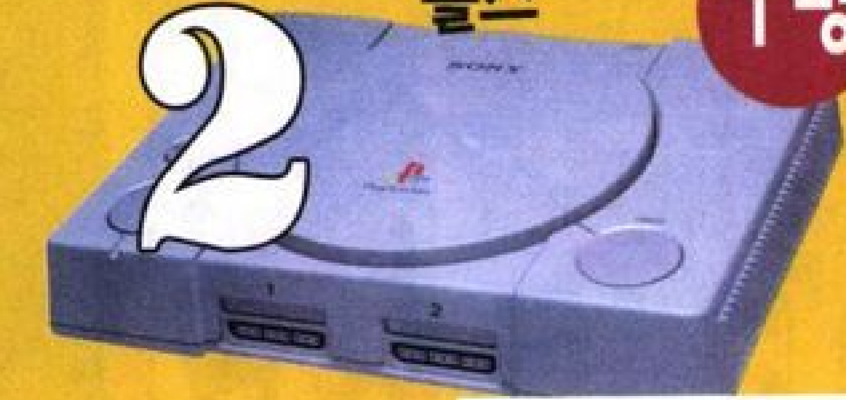
어린이날 맞이 특별상!!!

이 특별상은 응모자 전원에게 당첨 자격이 주어집니다.



컬러 잉크젯 프린터 HP870K

2 플스 1명



7 챔프점수 500점 10명



5 PC게임 20명



6 캐릭터 족자 10명



지난호 당첨자

1등



닌텐도64 1대

1 새턴 1명



2 남코 건콘 2명



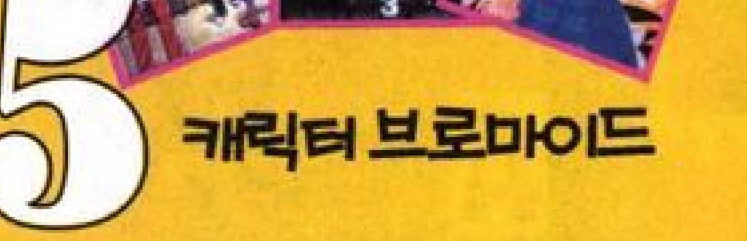
3 새턴 CD 5명



4 PC게임 20명



5 캐릭터 브로마이드 10명



6 챔프점수 500점 10명



겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또
알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련
정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다.
마감은 매달 20일입니다. 요즘 게임문의로 챔프 사무실의
업무가 마비되고 있습니다.
되도록 전화보다 엽서로 많은 문의 바랍니다. -겜훈장-



풀이나!/1000점

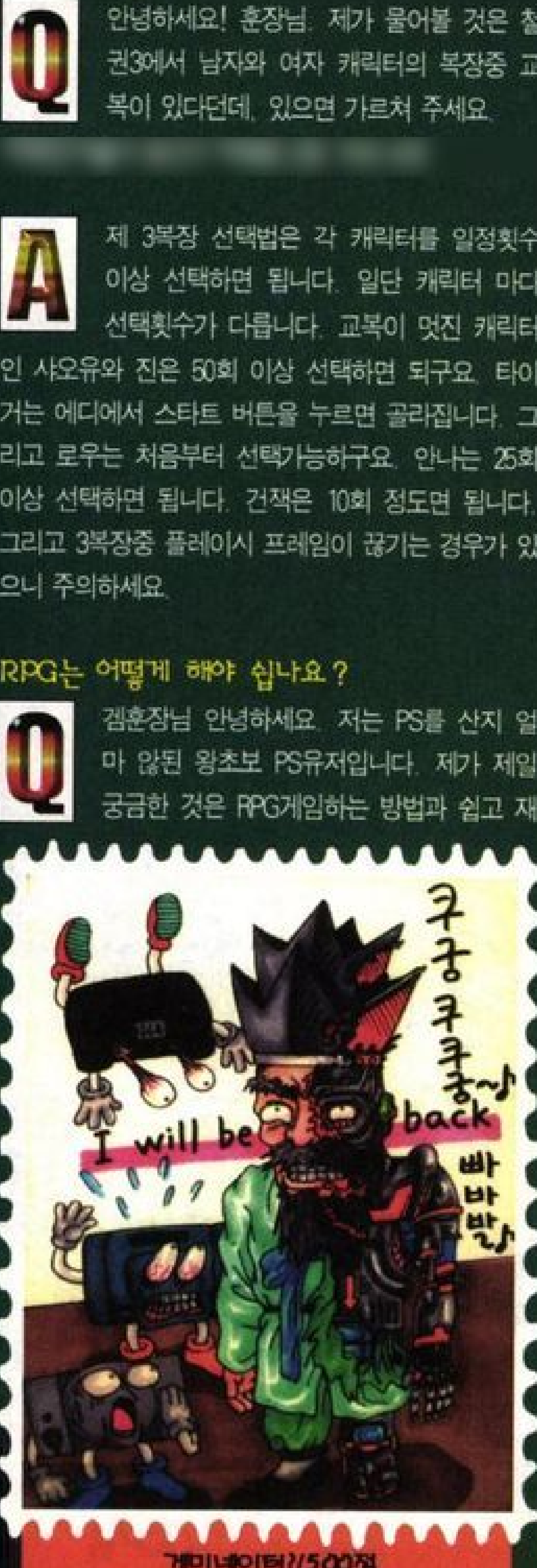
교복은 어떻게?

Q 안녕하세요! 훈장님. 제가 물어볼 것은 철권3에서 남자와 여자 캐릭터의 복장중 교복이 있다던데, 있으면 가르쳐 주세요.

A 제 3복장 선택법은 각 캐릭터를 일정횟수 이상 선택하면 됩니다. 일단 캐릭터 마다 선택횟수가 다릅니다. 교복이 멋진 캐릭터인 샤오유와 진은 50회 이상 선택하면 되구요. 타이거는 에디에서 스타트 버튼을 누르면 골라집니다. 그리고 로우는 처음부터 선택가능하구요. 안나는 25회 이상 선택하면 됩니다. 건책은 10회 정도면 됩니다. 그리고 3복장중 플레이시 프레임이 끊기는 경우가 있으니 주의하세요.

RPG는 어떻게 해야 쉽나요?

Q 겜훈장님 안녕하세요. 저는 PS를 산지 얼마 않된 왕초보 PS유저입니다. 제가 제일 궁금한 것은 RPG게임하는 방법과 쉽고 재미있게 하는 방법을 꼭 좀 알려주세요. 그리고 메모리 카드에 세이브 된 데이터가 꽉 차있는지 어떻게 알 수 있나요? 또 세이브 된 데이터를 지우는 방법도 알려주세요.



게미네이터?/500점

A RPG라…? 롤플레잉을 가장 재미있게 즐기는 방법은 우선 스토리 이해해야 합니다. 국산 롤플레잉이라면 문제될 것이 없겠지만 현재는 일본이나 미국에서 많이 만들고 있기 때문에 외국어를 못하면 어려운 점이 많죠. 외국어를 못한다면 각 잡지사에서 나오는 공략본을 보는 방법도 좋습니다. 그리고 약간의 마법과 무기, 방어구에 대한 배경 지식이 있어야 합니다. 전투나 여타의 다른 것들은 게임을 하면서 익힐 수 있지만 무기, 방어구, 마법에 관한 지식은 쉽게 얻어지는 것이 아니기 때문입니다. 그리고 가장 중요한 것이 인내심과 집중력입니다. 롤플레잉 게임은 다른 장르의 게임과는 성격이 다릅니다. 장시간 플레이를 요하기 때문에 엄청난(?) 집중력과 인내심이 필요합니다. 메모리 카드 확인법은 일단 메모리 카드를 슬롯에 끼운 후 PS의 CD를 넣지 않거나 뚜껑을 열어 놓은 채로 전원을 켜면 됩니다. 그러면 MEMORY CARD라는 커맨드가 있습니다. 여기서 모든 데이터를 관리합니다.

철권3 캐릭터 좀….

Q 안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 대구에서 게임챔프를 열심히 보는 초열성 독자입니다. 저는 게임챔프에 나온대로 액플을 해 보았지만 안됐습니다. 억울해요. 그리고 철권3도 2처럼 어떤 조건을 만족시켜야 몇몇 인물이 나옵니까? 조건 좀 알려주세요. 부탁드립니다.

A 챔프를 보는 열성 독자님께서 5월호를 보지 않으셨나 보군요. 고르는 방법은 5월호에 자세히 나와있지만 알려드리죠. 일단 기본 캐릭터 10명을 클리어하면 볼모드가 나옵니다. 이 볼모드를 하면 곤이 난입하는데, 여기서 곤을 이기면 선택 가능합니다. 그리고 철권 포스모드를 4번 클리어하면 보스로 닥터 보스코노비치가 등장하는데 이놈도 마찬가지로 이기면 선택 가능합니다. 그럼.



몰입/500점

시간의 끝에서 진행방향이?

Q 안녕하십니까? 저는 얼마전 SFC를 구입한 김형운입니다. 친구에게 겜훈장님이 용하다는 소문을 듣고 이렇게 엽서를 보내게 되었어요. 본론으로 들어가서 저는 「크로노 트리거」라는 팩을 구입했는데, '시간의 끝'이라는 곳에서 더 이상 게임을 진행할 수 없어요. 노인과 '스페키오'라는 원숭이에게 말을 걸어도 더 이상 진전이 없습니다. 여기서 어떻게 해야 되는지 가르쳐 주세요. 그리고 챔프 과월호를 신청하려면 어떻게 해야되는지 가르쳐 주세요. 감사합니다.

A 시간의 끝에서는 그냥 스페키오에게 말을 걸면 안됩니다. 일단 스페키오에게 말을 건 후 문 앞에서부터 시계방향으로 3바퀴를 돌고나서 다시 스페키오에게 말을 걸면 마법을 가르쳐줍니다. 이왕이면 벽에 바짝 붙어서 도세요. 그리고 과월호 신청은 02)3142-6841로 문의하시면 됩니다.

「크래쉬 밴티쿳2」의 숨겨진 무비

Q 안녕하세요. 저는 직재라고 합니다. 겜훈장님 나빠요. 왜 맨날 뽑아주지 않는 거죠? 저는 챔프에 전화를 해서 물어보면 업무에 방해가 될까봐! 겜훈장님 이번에는 꼭 뽑아주세요. 우선은 「크래쉬 밴디쿳2」에 숨겨진 무비를 알려주세요. 또 챔프티켓 97년 12월호부터 98년 11월호까지 모으는 걸로 아는데 97년 6월호부터 98년 5월호 까지 모으면 안돼요?

[redacted]

A 숨겨진 무비라…? 제가 알기로는 숨겨진 무비랄 것까지는 없지만 버진사의 광고가 있습니다. 이건 바이오 하자드2에도 나오죠. 별다를 건 없습니다. 그리고 챔프티켓은 해당년도 1년치입니다.

오로치가 선택되나요?

Q 안녕하세요. 겜훈장님. SS용 97에서 오로치를 고를 수 있는 방법이 있습니까? 있으면 좀 알려주세요. 그리고 SS본체의 데이터를 파워메모리로 카피가 가능한가요? 그리고 오로치를 고를 수 있다면 오로치의 기술도 알고 싶습니다.

[redacted]



땡 잡은 겜훈장/500점

[redacted]

A 유저들이 열망하던 오로치는 SS용에서는 선택되지 않습니다. 하지만 액션 리플레이로는 선택이 가능합니다. 일단 액플은 백업카트릿지와 램팩이 병용되는 것이어야 합니다.

코드를 알려드리죠.

MASTER CODE : F6000924 FFFF, B6002800 0000

1P오로치 060F45B6 1E00

2P오로치 060F5CB6 1E00

이 코드를 입력하고 게임을 하면 선택화면에는 오로치가 보이지 않습니다. 하지만 팀배틀에서 3명을 모두 선택하고 나면 3번째 캐릭터가 오로치로 대치됩니다. 그리고 대기상태에서 오로치는 모습이 약간 깨져서 나옵니다.

<기술>

↓↘→+A

↓↘→+X

↓↘→↘↓↙+A,B,X,Y

←↙↓↘→*2

→↘↓↙←*2

X맨대 스파 EX 에디션의 신 캐릭터

Q 안녕하세요. 겜훈장님. 거의 날마다 엽서를 보내고 있는 동현이입니다. 다름이 아니라 저는 철권3와 X맨대 스파 EX 에디션을 하고 있는 PS 유저입니다. 그런데 철권3에 나오는 곤과 보스코노비치 박사의 기술을 몰라 날마다 지고 있습니다. 제발 둘의 기술을 알려주시고, X맨대 스파 EX 에디션에서 새로운 캐릭터가 있다던데 고르는 방법과 기술 좀 알려주세요.

[redacted]

A 곤과 보스코노비치 박사의 기술은 이번호 철권 공략에 자세히 나와 있습니다.

X맨대 스파의 비기를 전수해드리지요.

1. 배리어블 어택이 가능하다.

우선 모드 선택화면에서 □, □, →, X, L1을 입력하면 EX OPTION이 출현합니다. 여기서 GAME MODE를 오리지널로 바꾸고 VS MODE에서 1P는 류, 켄을 2P에서는 켄, 류를 선택해서 대전을 하면 강P+강K로 캐릭터 체인지를 할 수 있습니다.

2. 아포칼립스를 선택할 수 있다.

우선 BATTLE MODE를 노 컨티뉴 클리어를 하고 VS MODE에서 고우키위에 커서를 가져다 놓고 셀렉트 버튼을 누르면 선택할 수 있습니다. 다음은 기술표입니다.

기술명	커맨드
전방 대쉬	→P*3
후방 대쉬	←P*3
파워 웨이브	→↘↓+P
철구	→↓↘+P
드릴	↓↘→강P
파이어 볼	↓↘→중P

새로운 악마성?

Q 겜훈장님, 좀 지난 게임! 악마성 드라큘라 X -월하의 야상곡- 에 대해 물어볼 것이 있습니다. 악마성을 하다보면 거울에 비추어진 것처럼 보이는 새로운 악마성? 즉, 알카드의 아버지 드라큘라 백작을 찾아가기 위한 조건은 무엇입니까? 제발 알려주세요.

[redacted]



꼬마마녀 위저드/500점

[redacted]

A 모든 신기(神機)를 다 얻고 시계가 있는 곳에서 위로 올라가면 됩니다.

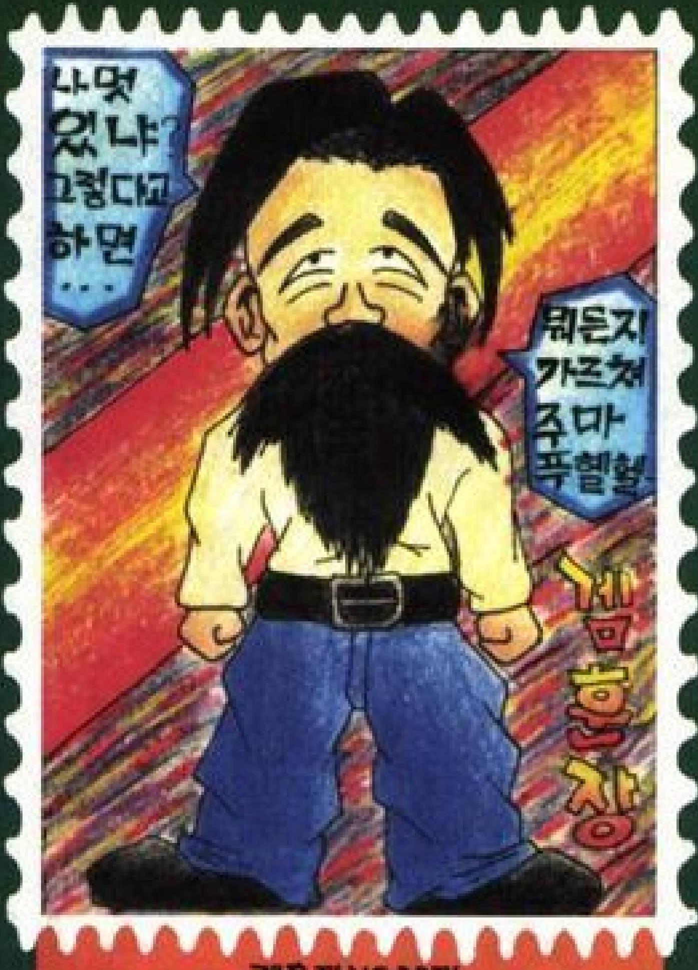
테오데의 2인용은?

Q 안녕하세요. 저는 PS를 가지고 있는 이승호입니다. 테일즈 오브 데스티니를 하고 있는데, 2인용을 할 수 있다고 들었어요. 어떻게 해야 되나요? 그냥 2P쪽 패드만 끼면 되나요? 또 제노기어스에서 액플로 하면 게임이 실행되지 않고 멈추는데 왜 그런가요?(PS-5000). 마지막으로 PS2가 나오면 PS CD와 호환이 가능할까요?

[redacted]

A 테일즈 오브 데스티니에서 2인용을 하기 위해서는 다음과 같이 하면됩니다.

일단 조작하고 싶은 캐릭터에게 채널링(チャネリング)을 장비시킵니다 그리고 셀렉트를 두번 눌러 오토 모드에서 세미 오토 모드로 전환시킵니다. 그 다음에는 마음대로 가지고 노시면 됩니다. 그리고 제노기어스가 멈추는 것은 일단 액플이 원인인 것 같습니다. 액플로 가동시킨 코드가 잘못되면 그런 경우



겜훈장1/500점

가 생깁니다. 그리고 PS2에 대한 구체적인 발표는 아직없고 하위호환이 되는지도 아직은 미지수입니다.

제 2차 슈퍼 로봇대전

Q 겜훈장님, 안녕하세요? 제는 게임챔프를 1997년 9월호부터 꾸준히 게임챔프를 애용하고 있는 홍준표라고 합니다. 저는 집에 GB가 있는데 얼마전 GB용 제 2차 슈퍼 로봇대전 G를 구입했습니다. 그런데 공략집없이 게임을 하려니 무지 어렵더군요. 그래서 말인데요, 겜훈장님께서 2차에 등장하는 로봇들의 이름과 2차에서 1화씩 깨면 나오는 표가 있던데, 그것은 어디에 어떻게 쓰는 것인지 알려주세요. 겜훈장님의 시원한 답변을 기다리고 있겠습니다.

A ▣ 전체 커맨드

- 턴 종료(ターンの終了) 아군의 공격 차례를 종료한다
- 부대표(部隊表) 맵에 있는 아군과 적군의 부대표를 표시한다
- 명령(命令) 아군 캐릭터가 적의 공격에 반격할 때의 행동을 결정한다
- 목적(目的) 그 시나리오의 승리조건을 표시한다
- 세이브(セーブ) 중간 세이브. 게임의 데이터를 저장할 수 있다

▣ 개별 커맨드

- 이동(移動) 유니트를 이동시킬 때 선택한다
- 정신(精神) 각 캐릭터가 배운 정신 커맨드를 사용한다
- 능력(能力) 각 유니트와 캐릭터의 스테이터스를 표시한다
- 대기(待機) 유니트의 이동을 종료하고 대기 상태로 한다
- 공격(攻擊) 가까이에 있는 적을 무기로 공격한다
- 변형(變形) 변형할 수 있는 유니트를 변형시킨다
- 발진(發進) 항모에서 유니트를 발진시킨다
- 설득(說得) 적 중에 동료 캐릭터와 연관이 있는 캐릭터가 있을 때 선택하면 상대를 설득해서 동료로 만들 수 있다

▣ 인터미션 커맨드

시나리오 클리어 후 인터미션 화면에서 사용하는 커맨드.

- 기록(記錄) 기록. 게임 데이터를 저장한다
- 개조(改造) 아군 유니트의 개조해서 능력을 높힐 때 사용. 돈이 든다
- 능력(能力) 유니트나 캐릭터(파일럿)의 능력치를 볼수있다
- 갈아 태우기(のりかえ) 같은 만화에 등장한 캐릭터 사이에서 기체를 바꿔탈 때 사용
- 종료(終了) 인터미션을 종료하고 다음 맵으로 진행한다

파로워즈 액플코드

Q 겜훈장님께, 부탁이 있습니다. 실은 파로워즈에 관한것인데요. 액플코드 좀 가르쳐 주세요.

A * 파로워즈*

-1번 전투로 LVMAX

800E0960 270F

-돈



아니PS를 10만원에사다니/500점

8013BE20 967F, 8013BE22 0098

8013BE70 967F, 8013BE72 0098

-과학력

8013BE24 270F, 8013BE74 270F

-병기 보유수(모두 999로)

800C35DA 03E7, 800C35EE 03E7, 800C3602 03E7, 800C3616 03E7, 800C362A 03E7, 800C363E 03E7, 800C3652 03E7, 800C3666 03E7, 800C367A 03E7, 800C368E 03E7, 800C36A2 03E7, 800C36B6 03E7,800C36CA 03E7, 800C36DE 03E7, 800C36F2 03E7, 800C3706 03E7, 800C371A 03E7, 800C372E 03E7, 800C3742 03E7, 800C3756 03E7, 800C376A 03E7, 800C377E 03E7, 800C3792 03E7, 800C37A6 03E7, 800C37BA 03E7, 800C37CE 03E7, 800C37E2 03E7, 800C37F6 03E7, 800C380A 03E7, 800C381E 03E7, 800C3832 03E7, 800C3846 03E7, 800C385A 03E7, 800C386E 03E7, 800C3882 03E7, 800C3896 03E7, 800C38AA 03E7



드라곤 훈장/500점

젤다의 전설

Q 겜훈장님께. 젤다의 전설 질문입니다. 현재 가지고 있는 아이템은 마법가루, 삽, 폭탄, 활, 바나나, 소라껍질(?)3개 막히는 곳은 크고 작은 꽃이 있는 연못(바위와 나무에 막혀서 전진 불가), 땅이 파인 곳(점프 아이템이 없어서 못 건너감), 미궁 1(역시 점프를 못해서)그럼.

A 일단 이렇게 해서는 잘 모르겠구요. 마법가루를 가지고 계시니까 그 마법가루를 가지고 숲속에 있는 너구리에게 가서 뿌려보세요. 그러면 미궁 1의 열쇠를 줄 겁니다.

H/W 연구실

개조 PS의 궁금증?

Q 존경하는 겜훈장님께. 저는 이번이 두번째 겜훈장님께 보내는 엽서입니다. 이번에도 성심성의껏 답해주세요. 저는 몇주전 형의 권유로 PS를 개조했습니다.

1. PS를 개조하면 렌즈의 수명이 짧아진다고 하던데 도대체 얼마나 렌즈의 수명이 짧아지나요.
2. PS렌즈를 교체하는 비용은 얼마나 드나요.
3. PS에 작동되는 CD는 카미PS에 작동이 안되나요?

겜훈장님 제 궁금증을 꼭 풀어주세요.

A **1번답변** : 전혀 짧아지지 않습니다. 조금 오래된 기계에 칩을 달게되면 그런 경우가 가끔 생깁니다.

2번 답변 : 새 렌즈가격은 약 6만원 정도구요. 일반적으로 교체 비용은 3만원에서 3만원 5천원 정도입니다.

3번 답변 : 카미PS는 SCEA(미국)것이고 일반PS는 SCEI입니다. 하지만 카미에서 수입하는 것은 일본 CD도 가동시킬 수 있습니다.

컬러 GB에 관한 질문

Q 안녕하세요. 겜훈장님. 저는 컬러GB 기사를 보고 궁금한 것이 있어서 이렇게 엽서를 보냅니다.

1) 포켓카메라로 사진을 찍으면 컬러로 나옵니까? 그리고 컬러 프린터도 나올까요?

2) 컬러GB의 소프트는 따로 출시되나요?

3) 컬러GB는 한화로 얼마나 할까요?

A **1번 답변** : 현재 시중(일본 기준)에서 유통되고 있는 포켓 카메라는 흑백입니다. 그리고 아직까지는 컬러 프린터에 대한 구체적인 이야기는 없습니다.

2번 답변 : 컬러GB가 발매되면 소프트도 그에 대응하는 소프트가 나와야겠죠. 물론 따로 발매합니다.

3번 답변 : 컬러GB의 가격은 세부사항이 정해지지 않아 미정입니다.





나에게 덤벼/500점



겜훈장의 두얼굴/500점

액플이 작동하지 않아요

Q 겜훈장님께! 안녕하신지요. 저는 인천에 사는 박은석이랍니다. 처음으로 글을 보내는군요. 본론으로 들어가 제 PS에서는 액플이 작동하지 않습니다. 물론 액플은 멀쩡합니다. 다른 PS에서는 잘만되요. 작년 말에도 구입한지 3일만에 액플을 되팔았습니다. 그리고 올해에도 복제칩 때문은 아닌가 해서 다시 해 보았지만 결국 마찬가지 더군요. 게임센터 아저씨도 이런 경우는 처음이래요. 고칠 수는 있는지, 고쳐 주실 수 있는지 좀 알고싶어요. 꼭 좀 부탁드립니다.

A 액플을 연결하는 슬롯부분이 망가지면 이런 경우가 생깁니다. 이런 경우의 대부분이 접촉불량인데, 계속 이런 상황이 발생하면 기계를 교체하는 수밖에 없습니다. 액플을 사용하고 싶다면 말이죠.

문제의 컴링크

Q 안녕하세요. 겜훈장 코너를 제일 재미있게 보고 있어요. 그리고 얼마전에 컴링크를 구입했걸랑요(어려운 경제사정에도 불구하고) 그런데요, 제대로 작동을 하지 않아요. 도대체 어떻게 된건지? 기계는 PS이구요. 혹시? 액플하고 컴링크가 호환이 안되는 건지…? 따로 동작이 가능한 액플이 있는건지 그럼 알려주세요. 지금 어렵게 컴링크를 구해놓고 쳐다만 보고 있어요. 정말 열받더라구요. 별 수를 다 써 보았지만, 역시…. 액플을 뺏다 꼈다. 멀쩡한 케이블도 자르고 컴링크도 여기 저기 꽂았다 뺏다. 지금은 완전히 포기 상태입니다.

A 일단 컴링크 사용법을 정확히 알고 있는지 궁금하군요. 컴링크를 사용하기 위해서는 컴링크를 기동시킬 프로그램이 필요합니다. 프로그램은 일반 통신망에 있습니다.

만일 그 프로그램을 정확히 사용하신다면(각 파일의 버퍼지정을 정확히 해준다는 의미)

카드를 슬롯의 맨 아랫칸에 설치해 보세요. 컴링크는 기존의 설치된 보드와 충돌이 자주 일어나기 때문에 컴링크 자체가 망가졌을 수도 있습니다. 직접 확인하지 않는 이상 이 정도밖에 답변해 드릴 수밖에 없네요. 사에라의 경우 이렇게 2개의 파일을 패치 시킨 후 사용합니다.

1. psupdate -p0 caetla. bin
2. codeup -p0 bys. bin

위의 *. bin의 바이너리 파일은 프로그램에 있습니다. 그럼

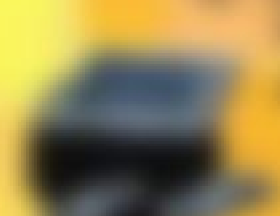
챔프 쌤쌤마당

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
'사고팔고란' 에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID:champg
나우누리ID:네모네모로 메일주세요.

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종,내용,이름 · ID,주소,전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.







Art Gallery 아트갤러리

♣장　　원 : 2,000점
♣준 장 원 : 1,500점
♣준준장원 : 1,200점
♣입 선 작 : 　500점

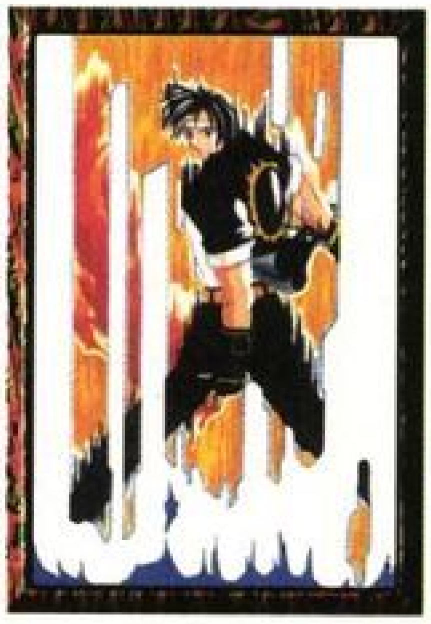
이 코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다. 이번에도 많은 분들이 「챔프 아트갤러리」에 응모해 주셨습니다. 하지만 IMF라서 그런지는 몰라도 그림을 보내시는 분들이 현저하게 줄어들었군요. 그럼 독자 여러분들의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요?

장원



최후의 결전!! 그 승리를 부르는 이름… 화랑!!

이번에는 저번에 보내신 그림의 연속인가요? 저번에 보낸 그림은 저의 기준(?)에 따라서 일부러 넣지 않은것입니다. 그리고 그림을 오려서 붙인 것은 별로 좋은 생각이 아닌 것 같군요. 직접 그리는편이 점수가 좋습니다. 이 점 알아두시기 바랍니다.



각오해라! 이오리!

변함없이 마카를 마구 사용하시는 군요. 웬만하면 색연필로 색을 칠해서 보내 주시는 것도 괜찮을 듯 하군요. 그리고 빨간색이 옷(?)에 섞여 있어서 책으로는 나타나지 않을런지 몰라도 제가 보기에는 약간 칙칙한 분위기를 풍기는군요. 아무튼 더욱 노력하시길.



최강의 솔져 크라우드

저번에 4컷이 빨린 이유는 비슷한 4컷이 있었기 때문입니다. 어지간하면 넣어 드렸을 텐데 저번에는 그림도 넘치고 넣을 자리도 없고 맨 끝에 또 빨리고 하느라고 신경도 쓰지 못했습니다. 그리고 말에 들어가는 마떼리아는 2개까지밖에 들어가지 않을텐데…. 아무튼 다음 4컷을 기대하겠습니다.

준 장원



쇼킹! Slayers

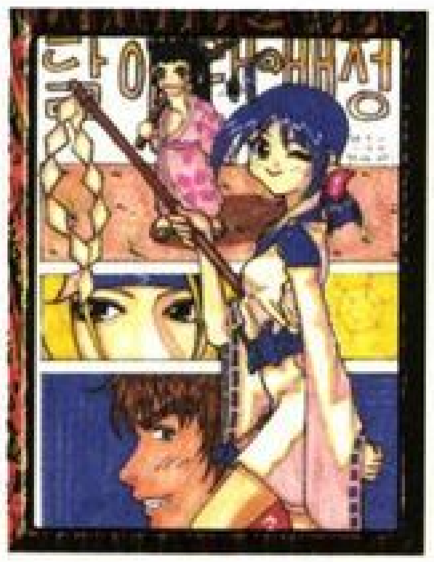
최선을 다했다니 매우 열성 아닌 열성(?)을 가지고 계시는군요. 그리고 봉투에있는 아트 갤러리는 뭔가요? 혹시 글을 잘못 쓰신 건가요? 아무튼 그건 그렇고 슬레이어즈를 좋아하시나 보네요. 그런데 왜 제로 가디스를 여장 시키신 건지. 재미있기는 하지만…. 뒷일이 걱정되는군요. 아무튼 더욱 분발하시기 바랍니다.

준준 장원



KOF 1, 2, 3, 찰칵!

친구 분에게 부탁을 해서 제목을 써서 보내시다니…. 그런데 어떻게 주소가 확실히 틀린데도 같이 다니시는지. 주소가 틀려도 근처인가 보죠? 그리고 복사CD라…. 지금으로서는 어쩔 수 없죠. 오○○씨 외에는 정품CD 같은 것을 사기가 힘들기는 하지만 자기가 구입하려고 마음먹고 오래 전부터 돈을 모아야 할 정도니 복사CD가 없어진다는 것은 무리인것 같군요.



달 아래의 백정

요즘…. 딴 협박의 편지를 보내시다니…. 그런다고 제가 겁먹을 줄 아시나 보죠? 예전에도 말씀을 드렸지만 이런 협박이 많이 옵니다. 하지만 저는 그런 것에 굴하지 않죠. 게다가 이번이 처음이라고 했는데 분명 예전에도 많은 그림을 보냈던 걸로 기억을 하고 있습니다. 아무튼 다음 그림을 기대하겠습니다.



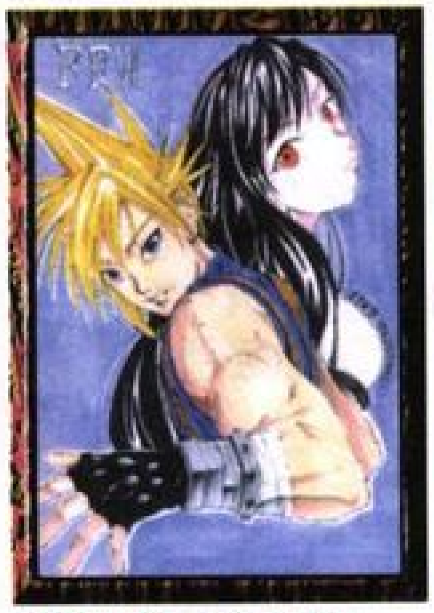
시즈마루

마카의 원재료가 수입품이라는 것을 아셨다니 다행이군요. 그런데 다른 재료는 수입품이 아니라고 생각하시나 보죠? 색연필이건 파스텔이건 원료를 수입하는 것은 마찬가지입니다. 하지만 아무래도 마카보다는 색연필이나 파스텔이 싸겠죠. 그래도 가급적이면 색연필로 그림을 그려 보내 주시기 바랍니다. 색이 훨씬 잘 받으니까요.



브레이브 펜서 무사시

김성욱…, 요즘 분명히 어디선가 많이 본 것 같은 이름인데…, 다른 코너에 무더기로 엽서를 보내시는 분 아닌가요? 많은 엽서를 보내 봤자 어차피 정리되는 건 마찬가지인데…, 뭐 아무튼 그림은 잘 그리셨군요. 그런데 연필선이 나타나는 것이 옥의 티랄까? 다음에는 연필선을 없애서 보내 주시기 바랍니다.



재밋따! FF VII

FF시리즈를 좋아하시나 보죠? 크라우드와 티파를 그려 보내신 것을 보니, 그런데 티파의 가슴 옆에 있는 '진의 오리지널'은 무엇입니까? 아무리 봐도 오리지널은 아닌 것 같은데…, 게다가 그릴 것이 없어서 마카로 그렸다니…, 다음에는 색연필 같은 것이라도 구입해서 그려 보시기 바랍니다.



크라임 크래커즈 2

게임 잡지에 나온 그림을 베끼셨다고 했는데 요즘은 창작이 중요한 시대(?)입니다. 되도록이면 창작쪽으로 힘을 쏟아 주시기 바랍니다. 그리고 예전에 보낸 그림이 떨어진 이유를 잘 알고 계시는 것은 다행이군요. 다음에는 주의사항을 그냥 넘어가지 마시기 바랍니다.



SLAYERS→리나와 그녀의 친구들

미국에 있는 누나 분이 그려서 보낸 것이라구요? 미국에서 보낸 것치고는 보관 상태(?)가 매우 깨끗하군요. 그림을 보니 SB 5판 슬레이어즈를 본 것 같군요. 그런데 수채 색연필이라는 것도 있나요? 게다가 그건 물에 번지기까지 한다니…, 아무튼 계속 그림을 보내 주시기 바랍니다.



Three hand somes

어머니께서 반 등수가 10등 이내에 들면 새턴을 사주신다고 하셨다니 좋으시겠군요. 담당자는 게임기도 하나 없는 딱한 인데, 아무튼 예전 소년챔프에 인기리에 연재되었던 심판자를 그려 보내시다니, 단행본을 가지고 계시나 보군요. 아무튼 시험을 잘 치시기를 빌겠습니다.



철권 3 난장판?

요즘 따라 제목을 쓰지 않는 분들이 계속 늘어나는 것 같군요…, 왜 자꾸 그림을 보내시면서 제목을 써 보내지 않으시는 건지…, 급하니까 별 수 없이 넣어 드리기는 합니다만 제목이 없으면 아무리 잘 그리거나 재미있게 그린다고 해도 거의 탈락이 확정적입니다. 이점 유의해 주시기 바랍니다.



불타올라라 샤이닝 핑거여!

제가 그림을 뽑는 기준이 어떤지 알고 싶다구요? 보통 그림이 왔을 때 우선 창작성을 기준으로 합니다. 그리고 다음으로는 그림의 수준(?)을 봅니다. 마지막으로 사연을 보는데 거짓말을 하시는 분들이 많더군요.

메이저 부문

이진 / 경기도 안양시 동안구
평촌동 초원 대원APT
301동 1206호

이번에 새롭게 신설된 메이저 부문에 당첨 되신 것을 축하드립니다. 새롭게 신설된 코너라 그런지 그렇게 많은 분들의 응모가 없었지만 다음에는 더욱 많은 분들의 사랑을 받을 수 있는 코너가 되도록 노력하겠습니다.

★이 코너는 누구나 참여하실 수 있으며 당첨되신 분들은 SS or PS의 최신 소프트를 드립니다.



4컷만화



불을 쓰는 방법은?

불을 쓰기 위해서 노력을 하는 신고…, 하지만 집안 식구만이 쓸 수 있다고 하는군요. 아무리 봐도 선, 후배 사이가 아닌 것 같군요. 그런데 왜 제목은 빼먹으셨는지…, 만약 다음에도 제목이 없다면 가차없이 삭제해드리겠습니다.

98년 7월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 20일이 지나서 그림이 도착하거나 16절지의 크기를 초과해서 보내시는 분들은 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 20일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시오.
(천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.)

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞



5월호 초음속 퀴즈 정답

이성은/ 인천광역시 석남1동 514-1 수정 APT
B동 508호
최근호/ 서울시 강동구 암사 1동 456-68호
이상 2명에게는 챔프점수 1000점을 드립니다.

바스, 아야네



파워맨을 찾아라 정답자 발표

[illegible]

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

[illegible]

챔프점수 상품




1등 현대컴보이64 1대



2등 플레이스테이션 1대



3등 세가 새턴 1대





5~10등 PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신종 게임)

11등 미니컴보이 1대

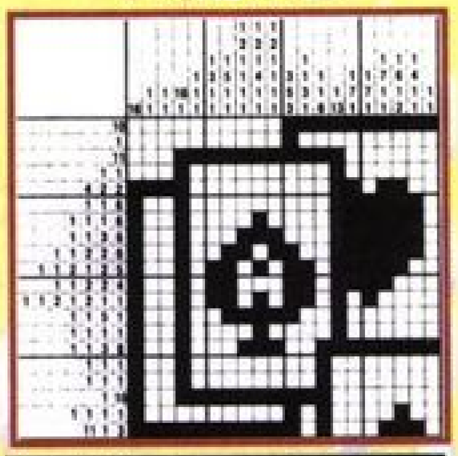
보너스 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 12월호까지 계속 기록됩니다.

네모네모 로직

	2	2	2 1	3 6	3 1	5 2	6 1 1	5 2 6	6 2 1	7 3 2	8 2 1	9 9	9 3	11 3	1 7 4	5 1 3	5 1 2	4 1 5	2 1 2	4
4																				
4																				
9																				
11																				
12																				
12																				
12																				
13																				
17																				
1 4 1 1																				
2 5 2 1																				
3 5 6																				
3 11																				
1 3 5 1																				
1 3 3 1																				
1 1 3 1																				
1 1 1																				
2 1																				
1 1																				
1																				

♥ 지난호 답



♥ 왼쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프 점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 (네모네모 로직) 담당자 앞

지난호 당첨자

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS, N64) 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 97년 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.



소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS



소우카이기(界儀)



썬더 포스 V 퍼펙트 시스템

SS



멀티랜서-Re·inforce-



악마성 드라큘라X-월하의 야상곡-

N64



슈퍼 스피드 레이스64

★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 5월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	5/7	프로야구 열투퍼즐 스타디움	코코넛 재팬	퍼즐	5,800엔
PS	5/7	월드 리그 사커	코코넛 재팬	스포츠	5,800엔
PS	5/14	FIFA로드 투 월드컵 '98	에렉트로닉·아츠	스포츠	5,800엔
PS	5/14	카우보이 비밥	반다이	슈팅	5,800엔
PS	5/21	미라클 점퍼스	반다이	액션	5,800엔
PS	5/21	불의 요리사 쿠킹 파이터	일본 소프트웨어	액션	5,800엔
PS	5/21	STOLEN SONG	SCEI	ETC	6,800엔
PS	★5/21	썬더 포스 V 퍼펙트 시스템	테크노 소프트	슈팅	5,800엔
PS	5/21	다이나마이트 복싱	빅터 소프트	스포츠	5,800엔
PS	5/21	우주전함 야마토	록웰 인터내셔널	슈팅	5,800엔
PS	★5/28	소우카이기(界儀)	스퀘어	액션 어드벤처	6,800엔
PS	5/28	더 킹 오브 파이터즈'97	SNK	격투액션	5,800엔
PS	5/28	프로그(FROG)	허즈브로 재팬	액션	5,800엔
PS	5/28	은하영웅전설	덕간서점	시뮬레이션	5,800엔
PS	5/28	콜로니워즈	어트링크	슈팅	6,800엔
PS	5/28	다운힐 스노우	팩·인·소프트	스포츠	5,800엔
PS	★5/28	루나 실버스타 스토리	각천서점	롤플레잉	6,800엔
PS	5/예정	최강의 장기	이토츄상사	테이블	7,800엔
PS	5/예정	미라클 점퍼즈	반다이	액션	5,800엔
PS	5/예정	러브·세라비	비·팩토리	시뮬레이션	5,800엔
PS	5/예정	베이스 피쉬맨	시미	시뮬레이션	5,800엔
PS	5/예정	이니셜D(가칭)	강담사	레이싱	5,800엔
SS	★5/7	멀티랜서-Re·inforce-	아이디어	시뮬레이션	7,800엔
SS	5/7	멀티랜서-Re·inforce 스페셜 콜렉션-	아이디어	시뮬레이션	8,800엔
SS	5/14	바로크	스팅	롤플레잉	6,800엔
SS	★5/21	악마성 드라큘라X-월하의 야상곡-	코나미	액션	3,800엔
SS	5/21	SHADOWS OF THE TUSK	허드슨	시뮬레이션	6,800엔
SS	5/28	프린세스 메이커- 꿈 꾸는 요정	가이낙스	육성시뮬레이션	5,800엔
SS	5/28	그랜디아-디지털뮤지엄-	게임 아츠	ETC	3,500엔
SS	5/28	GT24	자레코	레이스	5,800엔
SS	5/28	소녀혁명 우테나	세가	어드벤처	6,800엔
SS	5/28	왕 게임	소시어트代官山	시뮬레이션	6,300엔
SS	5/28	전차로 GO!	일본 후렉스	시뮬레이션	5,800엔
SS	5/예정	엘프 사냥하는 자 II	알트론	어드벤처	미 정
SS	5/예정	Code R	크인테트/ESP	레이싱	6,800엔
SS	5/예정	무인도 이야기R-두사람의 사랑의 섬-	KSS	서바이벌·롤플레잉	5,800엔
N64	★5/29	슈퍼 스피드 레이스 64	타이토	레이싱	6,800엔
N64	5/29	익스트림 G	어클레임 재팬	레이싱	6,800엔

5월은 PS가 새턴보다 우위를 지키는 달이 될 것 같습니다.PS 유저의 최고의 기대작인 소우카이기(界儀)가 발매되기 때문이죠. 하지만미래는 알 수 없는 것! PS는 SS가 원시시대 때 사용하던 도구를 사용하기 때문입니다. 그건 바로썬더포스 5와 루나 실버스타 스토리입니다. 이 썩어빠진 두개의 도구를 사용하여 PS가 어느정도 SS보다 우위를지킬 수 있을런지‥; 정말 기대되는 한달이 아닐 수 없습니다. N64는 여전히 조용하군요. 아무리 좋은 차를 탄들 무슨 소용이있겠습니까?

'98년 6월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	6/4	다이나마이트 사커 98	에닉스	스포츠	5,800엔
PS	6/4	T부터 시작하는 이야기	자레코	액션 어드벤처	5,800엔
PS	6/4	월드 사커 실황 위닝 일레븐 ~월드컵 프랑스'98~	코나미	스포츠	5,800엔
PS	6/4	크라이시스 시티	타카라	액션	5,800엔
PS	6/4	남코 앤솔로지-1	남코	ETC	5,800엔
PS	6/7	미스·디스트럭션(가칭)	BMG재팬	슈팅	5,800엔
PS	6/11	포켓 파이터	캡콤	대전 액션	5,800엔
PS	6/18	TOCA트링커스 챔피온 십	UPSTAR	레이스 게임	5,800엔
PS	6/18	어나더 메모리즈	어스리스탑	어드벤처	5,800엔
PS	6/18	테마 호스피탈	에렉트로닉·아츠	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/18	XI(사이)	SCEI	퍼즐	미 정
PS	6/18	스타☆몬자	GMF	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/25	3D격투 세클	아스키	ETC	5,800엔
PS	6/25	줄업M	어스리스탑	어드벤처	6,800엔
PS	6/25	리얼바웃 아랑전설 스페셜 -도미네이티드 마인드-	SNK	대전액션	5,800엔
PS	6/25	슬레이어즈 로얄	각천서점·ESP	롤플레잉	5,800엔
PS	6/25	더블 캐스트	SCEI	어드벤처	미 정
PS	6/25	헤라클레스의 대모험	비피에스	액션·롤플레잉	5,800엔
PS	6/25	토카투어링 챔피언 십	레이업	레이싱	5,800엔
PS	6/예정	J리그 감독이 되어 세계를 제패하자!(가칭)	액세라	시뮬레이션	미 정
PS	6/예정	다크메사이어	아틀라스	어드벤처	5,800엔
PS	6/예정	K·O 더 라이브 ·복싱	알트론	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	노수령봉	SBS	슈팅	5,800엔
PS	6/예정	베이스 피시맨	시미	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	실전 파치슬로 필승법 -사미레볼루션-	사미	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	프치카랏트	타이토	퍼즐	4,800엔
PS	6/예정	에메루즈 스페셜	타카라	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	쵸로Q마린Q포트	타카라	레이스 게임	5,800엔
PS	6/예정	킹오브 파라 II	T·E·N연구소	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	하이퍼 시큐리티즈2	팩·인·소프트	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	야상곡	팩·인·소프트	ETC	5,800엔
PS	6/예정	크라이시스 비트	반다이	액션	5,800엔
PS	6/예정	시간을 돌이는 소녀	반다이	어드벤처	5,800엔
PS	6/예정	에피카·스테라	휴먼	시뮬레이션·롤플레잉	미정 미정
PS	6/예정	빅 셀드로프	휴먼	액션	5,200엔
PS	6/예정	쉐도우 타워	프롬 소프트웨어	롤플레잉	5,800엔
PS	6/예정	히로인드림 2	미프재팬	시뮬레이션	6,800엔
PS	6/예정	비밀결사Q	라이트 스탭	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	카메루 영웅학원	CSC메디아트	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	영웅전설 IV -주홍색 눈물-	GMF	롤플레잉	5,800엔
PS	6/예정	레이크 마스터즈 II(가칭)	다즈	스포츠	미 정
SS	6/4	프로젝트X2	코코넛 재팬	슈팅	미 정
SS	6/18	울트라맨 도감 III	강담사	데이터베이스	6,800엔
SS	6/18	런디큐브 완결편	아스키	롤플레잉	6,800엔
SS	6/25	게임베이스 포 세가 새턴(가칭)	아스키	툴	12,800엔
SS	6/예정	이니셜D-공도최속외전-	강담사	레이싱	5,800엔
SS	6/예정	월드컵'98프랑스 ~로드 투 윈~	세가	스포츠	5,800엔
SS	6/예정	랑그릿사 V	메사이어	시뮬레이션 롤플레잉	6,300엔
SS	6/예정	일본대표팀의 감독이 되자	세가/에닉스	스포츠 롤플레잉	미정
SS	6/예정	리얼 사운드 II	와프	사운드 노벨	5,800엔
SS	6/예정	솔바이스	알트론	롤플레잉	미정
SS	6/예정	에멜쥬 스페셜	타카라	시뮬레이션	5,800엔
N64	6/4	실황 월드 사커 ~월드컵 프랑스'98~	코나미	스포츠	7,800엔
N64	6/예정	대자예몽 3D	아테나	ETC	7,800엔
N64	6/예정	달리는 나의 말	컬처 브레인	육성 시뮬레이션	미 정
N64	6/예정	F-제로 X	닌텐도	레이싱	6,800엔
N64	6/예정	포켓몬스터디움(64DD전용)	닌텐도	시뮬레이션	미 정

지난 달에도 말했듯이 6월달은 괜히 소프트만 많이 나오지 실속은 그다지없는 달입니다. PS는 정말 한심하기 짝이 없군요. 지난 동경게임쇼에 모습을내비친 소니의 최신작인 더블 캐스트를 빼면 거의 시체 아니 재활용 쓰레기를 모아놓은 듯 합니다 SS도 PS에 뒤지지 않습니다. 와프의 최신작, 동시에 SS명의 구세주 리얼 사운드2를 빼면 별볼일 없는 한 달이될테니까요. 만약이 소프트들이 발매된다면 다행이겠지만 발매일이 연기된다면 정말 골탕을 겁니다

'98년 7월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	7/2	브리딩그스타드2	코나미	시뮬레이션	5,800엔
PS	7/2	G·T·A그랜드 세프트오토	일본시스컴엔터테인먼트	액션	6,800엔
PS	7/9	포인티즈 포인트 2	코나미	액션	미 정
PS	7/9	아가씨 특급	미디어웍스	어드벤처	6,800엔
PS	7/16	두근두근 방과후	코나미	ETC	미 정
PS	7/30	폭주 형제 렛츠&고!!	자레코	레이스 게임	5,800엔
PS	7/예정	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	액션	5,800엔
PS	7/예정	트랜스포트 타이쿤3D	이토츠 상사	시뮬레이션	5,800엔
PS	7/예정	사립 저스티스 학원	캡콤	대전 액션	미정
PS	7/예정	THE LAST REPORT	소웨어 시스템	어드벤처	5,800엔
PS	7/예정	계절을 안고서	SCEI	액션	미정
PS	7/예정	피이어 피닉~마크의 레스큐대작전~	SCEI	액션	5,800엔
PS	7/예정	유혹오피스 연애과	타카라	시뮬레이션	5,800엔
PS	7/예정	여자 프로레스 올스타즈(가칭)	T·E·N연구소	대전 액션	5,800엔
PS	7/예정	폭속천사	테크노소레이유	액션	5,800엔
PS	7/예정	강남시	픽·인·소프트	롤플레잉	미 정
PS	7/예정	울트라맨 티가&울트라맨다이나	반다이	액션	5,800엔
PS	7/예정	총몽~화성의 기억~(가칭)	반프레스토	액션·롤플레잉	6,800엔
PS	7/예정	센티멘탈 저니	반프레스토	테이블	5,800엔
PS	7/예정	고양이 사무라이(가칭)	휴먼	어드벤처	미정
PS	7/예정	불 브레이커 버스트	휴먼	어드벤처	미정
SS	7/9	포켓 파이터	캡콤	격투 액션	5,800엔
SS	7/9	아가씨 특급	미디어 웍스	어드벤처	6,800엔
SS	7/16	DRUID~어둠속의 추적자~	코에이	어드벤처	6,800엔
SS	7/중순	에메루즈·스페셜	타카라	시뮬레이션	5,800엔
SS	7/예정	루팡 3세 ~피라미드에 뛰어난자~	아스믹	액션	5,800엔
N64	7/예정	초로 Q64	타카라	레이싱	미정
N64	7/예정	울트라 베이스볼 실명판64	닌텐도	스포츠	미정
N64	7/예정	NBA바스켓볼 (가칭)	닌텐도	스포츠	6,800엔
N64	7/예정	마리오 아티스트 픽처 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미정
N64	7/예정	마리오 아티스트 폴리곤 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미정
N64	7/예정	마리오 아티스트 탤런트 메이커(가칭)	닌텐도	ETC	미정



7월 한달은 캡콤이 두 기종을 꽉 쥐고 있습니다. PS에는 사립 저스티스 학원을 SS에는 포켓파이터를 안겨주는군요. 이외에도 PS는 현대인의 스트레스를 확실히 풀어줄 수 있는 SF 폭력게임 포인티즈 포인트2가 나오는군요. 정말이지 3개월 연속 PS는 쓰레기장이라는 느낌을 지울 수 없네요. SS는 중병입니다. 도대체 언제쯤 병상에서 일어날런지…, 그리고 우리의 닌텐도는 죽어도 마리오랍니다. ITS ME MARIO! 그래 니 마리오다.

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	실황 아메리카 베이스 볼	코나미	스포츠	5,800엔
PS	헬로 찰리	에닉스	액션	미 정
PS	시뮬레이션RPG쯔꾸르	아스키	ETC	5,800엔
PS	우주기동 VANARK	아스믹	어드벤처	미 정
PS	알프레이드 기어	아스믹	시뮬레이션	미 정
PS	★드래곤퀘스트 VII	에닉스	롤플레잉	미 정
PS	★대부21	NEC인터채널	시뮬레이션	미 정
PS	★던전 & 드래곤즈 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
PS	비룡의 권 콜렉션(가칭)	컬처 브레인	액션	미 정
PS	콘트라 리거시 오브 워	코나미	액션	5,800엔
PS	★도키메키 메모리얼 II(가칭)	코나미	시뮬레이션	미 정
PS	LSD	아스믹·에스	ETC	미 정
PS	숲의 왕국	아스믹·에스	시뮬레이션·롤플레잉	미 정
PS	리얼 로봇 전선	반프레스토	시뮬레이션·롤플레잉	6,800엔
PS	점프 키드	NEW	액션	미 정
PS	철도왕-씨워라 캡슐 몬스터-	코나미	액션	미 정
PS	돌핀드림	코나미	ETC	미 정
PS	환상수호전 II	코나미	롤플레잉	미 정
PS	피라미드의 수수께끼	레이	어드벤처	미 정
PS	신체험 3D 액션(가칭)	코나미	액션	미 정
PS	보톰 오브 더 나인스	코나미	스포츠	미 정
PS	익스케이프	SME	롤플레잉	미 정
PS	아이나	이미니지어	시뮬레이션	미 정
PS	드라이버	게임 뱅크	레이싱	3,800엔
PS	NHL오픈아이스(가칭)	게임 뱅크	스포츠	3,800엔
PS	배틀 스포츠	어클레임 재팬	스포츠	5,800엔
PS	그랜드 셉트 오토	BMG빅터	레이싱	미 정
PS	화성이야기	아스키	롤플레잉	미 정
PS	배틀 얼라이언스	반프레스토	액션	5,800엔
PS	메탈 트레드	반다이 비주얼	액션	5,800엔
PS	폴리스테본버먼(가칭)	허드슨	액션	미 정
PS	드래곤 하트	어클레임 재팬	액션	5,800엔
PS	슈퍼 모터 크로스 챔피언 십	어클레임 재팬	레이싱	5,800엔
PS	매직 더 개더링	어클레임 재팬	테이블	5,800엔
PS	프로젝트 카오스	사이버테크	롤플레잉	미 정
PS	와일드 매치 골프	줌X	스포츠	5,800엔
PS	기갑병 G-1	강담사	액션	미 정
PS	★중장기병 발켄 II	메사이아	슈팅	미 정
PS	마도도시 엘피스	반프레스토	어드벤처	미 정
PS	월드오브 아스트리어	허드슨	롤플레잉	미 정
PS	AZITO II	반프레스토	시뮬레이션	5,800엔
SS	라이덴 파이터즈	일렉트로닉·아츠	슈팅	5,800엔
SS	드래곤 나이트	엘프	시뮬레이션	미 정
SS	다비스타리온	아스키	스포츠	미 정
SS	NHL브레이크 어웨이	어클레임 재팬	스포츠	미 정
SS	콘트라 리거시 오프 워	코나미	슈팅	미 정
SS	SNK판 콜렉션 아랑전설편(가칭)	SNK	격투액션	미 정
SS	배틀 스포츠	어클레임 재팬	스포츠	5,800엔
SS	시뮬레이션 RPG쯔꾸르	아스키	ETC	5,800엔
SS	환상의 물고기	소프트 오피스	시뮬레이션	미 정
SS	X2	캡콤	슈팅	5,800엔
SS	TFX	이미지니어	시뮬레이션	미 정
SS	디스크 스테이션 세턴	컴파일	ETC	1,980엔
SS	마도이야기	컴파일	롤플레잉	5,800엔
SS	MVP베이스 볼 96	데이터 이스트	스포츠	미 정
SS	★마블 슈퍼 히어로즈 VS스트리트 파이터	캡콤	격투액션	미 정
SS	올스타 베이스 볼	어클레임 재팬	스포츠	미 정
SS	드래곤 하트	어클레임 재팬	롤플레잉	5,800엔
SS	슈퍼 모터 크로스 챔피언 십	어클레임 재팬	레이싱	5,800엔
SS	매직 더 개더링	어클레임 재팬	ETC	5,800엔
SS	★버철 파이터 III	세가	격투액션	미 정
SS	소닉 더 파이터즈(가칭)	세가	격투액션	미 정
SS	드래곤 나이트 IV	NEC	시뮬레이션	미 정
SS	에어 커맨더	반프레스토	슈팅	5,800엔
SS	3D슈팅 액션 코브라 더 사이코건	타카라	슈팅	5,800엔
SS	하트 오브 다크니스	세가	시뮬레이션	미 정
SS	레이맨 II	UBI소프트	액션	미 정
SS	월드 사커 RPG	에닉스	시뮬레이션·롤플레잉	미 정
SS	판타지 어스	세가	롤플레잉	미 정
SS	마스터 오브 몬스터즈	시스템 소프트	시뮬레이션	미 정
SS	스타트랑 오딧세이 I-블루 에볼루션-	레이포스	롤플레잉	미 정
SS	스타트랑 오딧세이 II-마룡 전쟁-	레이포스	롤플레잉	미 정
SS	스타트랑 오딧세이 III-미레니엄 성전-	레이포스	롤플레잉	미 정
SS	모터 크로스	코코넛재팬EN	레이싱	미 정
SS	데들리 스카이	코코넛재팬	슈팅	미 정
SS	탱크(가칭)	BMG 빅터	슈팅	미 정
SS	스파이더(가칭)	BMG 빅터	액션	미 정
SS	메스 디스트럭션	BMG재팬	레이싱	미 정
SS	스치파이 II	자레코	ETC	미 정
SS	둠(DOOM)	소프트 뱅크	3D슈팅	미 정
N64	바이오 테트리스(가칭)	엠텍스	퍼즐	7,800엔
N64	악마성 드라큘라 3D(가칭)	코나미	3D 액션	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본시스템 서플라이	시뮬레이션	9,800엔
N64	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션(가칭)	토미	슈팅	미 정
N64	미션 임파서블	픽·인·소프트	액션	미 정
N64	리븐	이미지니어	어드벤처	미 정
N64	3D 격투	이미지니어	격투액션	미 정
N64	크리에이터(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	클라이머(가칭)	닌텐도	스포츠	9,800엔
N64	토닉트러블(가칭)	UBI소프트	액션	미 정
N64	실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 II(가칭)	코나미	스포츠	미 정
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	액션·롤플레잉	미 정
N64	골프(가칭)	닌텐도	스포츠	9,800엔
N64	보디하베스터(가칭)	닌텐도	액션	9,800엔
N64	테트리스 파이어	닌텐도	퍼즐	9,800엔
N64	커비의 에어라이드	닌텐도	레이싱	9,800엔
N64	비기부기(가칭)	닌텐도	레이싱	9,800엔
N64	요시 아일랜드 64	닌텐도	액션	9,800엔
N64	심시티 64(64DD전용) (가칭)	닌텐도	시뮬레이션	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	실황 골프 토너먼트'97	코나미	스포츠	미 정
N64	에어로 게이지	아스키	레이싱	미 정
N64	마리오 페인트64(64DD전용)	닌텐도	ETC	미 정
N64	울트라 동키콩(64DD전용)(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★마더III(64DD전용)	닌텐도	롤플레잉	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG II(64DD전용)(가칭)	닌텐도	롤플레잉	미 정

98년 상반기 챔프점수 순위 및 당첨점수 발표

당첨을 축하드립니다!!

챔프점수는 게임챔프만이 가지고 있고 독특한 서비스 제도입니다. 다음 챔프점수기간은 마찬가지로 6개월간으로 **98년 6월호**부터 **98년 11월호**까지입니다. 상품은 시장변화에 따라 변경될 수 있습니다.
서울당청자는 직접 내사 하시고 지방당첨자는 전화 확인 후 우편으로 배달해 드립니다.

선물 수령기간

서울 : 6月 20日까지
지방 : 전화 확인은 5月30日까지 하셔야 하며 약속기간이 지나면 무효처리 됩니다.

1등/ N64
5000



2등/ 플레이스테이션
4900



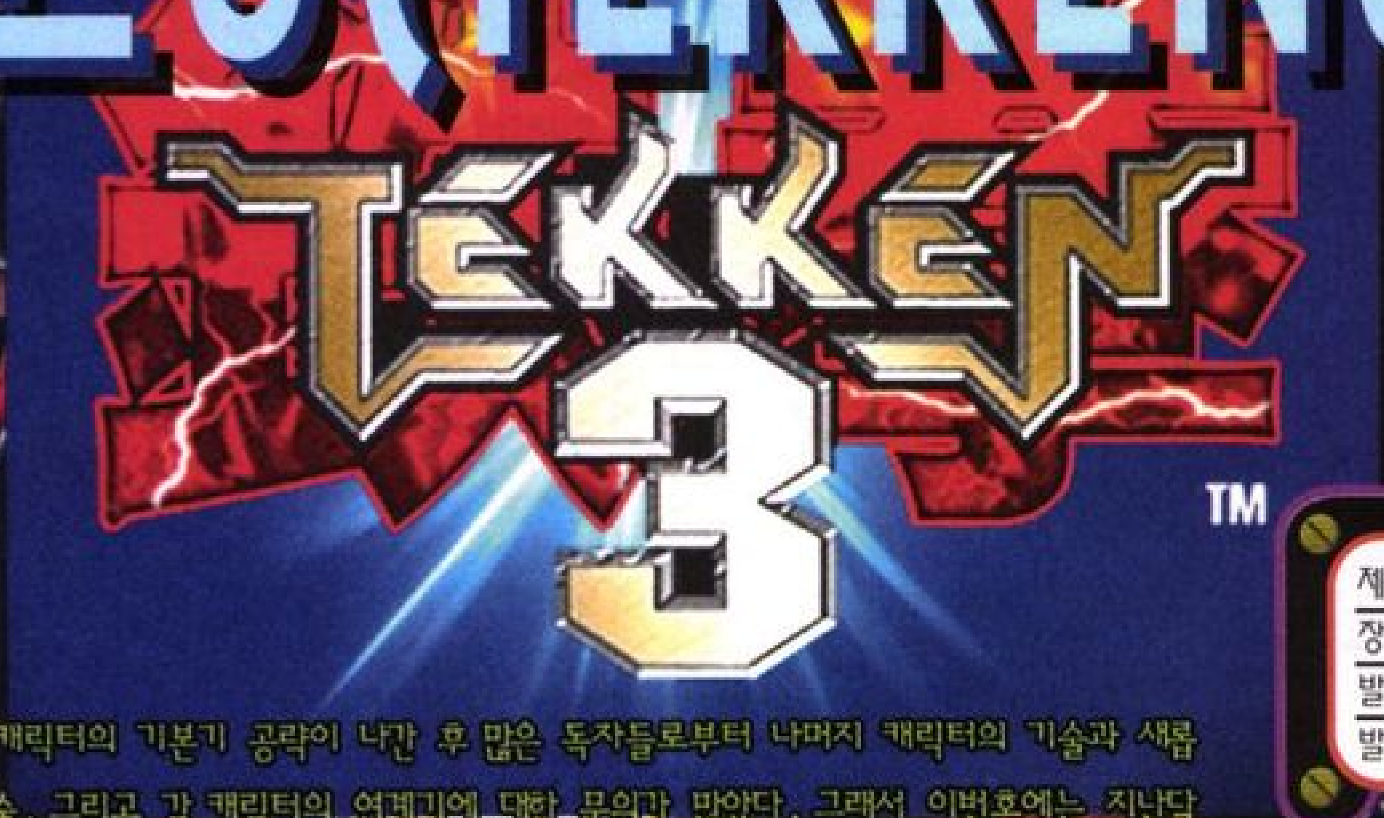
3등/ 새턴
4500



98년 상반기 챔프점수 순위 및 당첨점수 발표

이제 기본으로 격투를 하는 시대는 지났다

철권3 (TEKKEN3)



제작사	남코
장르	격투액션
발매일	3월26일
발매가	5,800엔

지난달에 10명의 기본 캐릭터의 기본기 공략이 나간 후 많은 독자들로부터 나머지 캐릭터의 기술과 새롭게 추가된 캐릭터의 기술, 그리고 각 캐릭터의 연계기에 대한 문의가 많았다. 그래서 이번호에는 지난달에 나가지 못한 캐릭터와 각 캐릭터의 연계기를 연속사진과 함께 공략한다. 부디 철권을 즐기는데 많은 도움이 되었으면 하는 바램이다.

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치



* 업소용과는 달리, PS판의 안나는 단순히 니나의 제 3복장으로가 아닌 오리지널 캐릭터로서 등장하지만, 그래도 기본적으로는 니나와 동일한 기술들을 사용한다. 대부분의 오리지널 기술들은 철권2의 것들이며, 여기서는 니나와는 달리 새로 추가되거나 바뀐 기술들만 수록하였다.

안나 윌리암스

중립 커맨드의 경우 n표기
LP+RP = AP
LK+RK = AK

* 캐릭터별 기술표
(통상기들은 생략)

고유기

기술명	커맨드	판정	대미지
카오스 테일	횡이동 중 RP	하	16
블러디 카오스	횡이동 중 AP	중중	8,16
리프트 쇼트(가칭)	일어서며 RP	중	15
크로스 커트 소	⬅ LP,LP,LP	상상중	10,8,12
가드 해체	➡ AP	특수동작	
왕복 빈터	⬅ RPRP	상상	15,18
엑세큐셔너	⇨ ➡ RP	상	21
나선쌍장파	⇨ ➡ AP	중	25
쌍장파(가칭)	일어서며 AP	중	20
닐 킥(가칭)	⇨ ➡ RK	중	20
엠프레스 힐(가칭)	⇩ AK	하	10
썸머솔트 킥	⬇ ⇧ (or ⇖ or ⇗)RK	중	21
퀵 썸머	⬆(⬉ or ⬈)RK	중	21
썸머솔트 킥-대점프 타입	⬇ ⬆ (or ⬉ or ⬈)RK	중	28
백 스핀촙 캔슬	⇦ RK,LP, ⇩ n(or ⇧ n)	하상	7,10
백 스핀촙 캔슬 밀기(가칭)	⇦ RK,LP,AP	하상,가드해체	7,10
트위스팅 라운드 콤보(A)	⇘ LK,LP,RK,RP,LK	중상상상중	10,10,15,12,7
트위스팅 라운드 콤보(B)	⇘ LK,LP,RK,RP,RK	중상상상하	10,10,15,12,21
라이트 핸드 스탭	⬇ ⇨ RP	중	22
캣 스러스트	⬇ ⇨ LP	중	27
블러디 시저스	⇩ AP	가드불능	50
카오스 저지먼트	⬅ RK	반격기	상대 기술에 따라 변화
카오스 프론트 킥(가칭)	⬅ RK,RK	중	21

던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
목걸어 쓰러뜨리기(가칭)	상대 우측면에서 LP+LK(or RP+RK)	LP	38
비스트 팽(가칭)	상대 좌측면에서 LP+LK(or RP+RK)	RP	40



줄리아창

고유기

기술명	커맨드	판정	대미지
통천포	LP,LP,LP	상중중	10,5,21
통천포	⇘ LP,LP	중중	8,21
전소퇴	앉으며 RK	하	10
전소십자파	앉으며 RK,LP	하중	10,21
전소연퇴	앉으며 RK,RK	하상	10,23
전소선퇴	앉으며 RK ⬇ RK	하하	10,10
창공포	일어서며 RK	중	15
열진답	전방 점프하며 AK	중	35
참추	일어서며 RP	중	15
참추통천포	일어서며 RP,LP,LP	중중중	18,5,21
돌쌍장	AP	중(가드시 가드해체)	25
봉추	⇘RP	중	10
대전봉추	봉추 히트 중 LP		21
충퇴	⇘LK	중	17
배후 잡기	RP 히트 후 ⇦	상	12
후소퇴	앉아 전진하며 RK	하	12
천궁퇴	후소퇴 중 LK	상	15
절초통천포	➡ LP+RK	가드불능	50
전신퇴	AK,RK	상	20
호신주	⇨ ➡ LP	중	10
질보장권	⇩➘ LP	중	14
연권	LP,RP	상중	10,8
질보봉주	⇩➘ RP	중	20
참추봉주	일어서며 RP,RP	중중	15,22
창궁퇴	⇘ LP,RK,LK	중하상	8,12,15
창궁퇴	LP+RK,LK	중하상	12,12,15
창궁퇴	LP,LP,RK,LK	상중하상	10,5,12,15
참격	LK,RP	중	15
연권대전봉추	LP,RP,LP	상중	10,15,21
충퇴통천포	RP+LK,LP	중하하	8,9,25
연권상단각	LP,RP,RK	상중상	10,8,20
연권하단각	LP,RP,LK	상중하	10,8,10
참추전소연퇴	일어서며 RP,RK,RK	중하상	15,12,23
참추전소십자파	일어서며 RP,RK,LP	중하중	15,12,21
참추전소선퇴	일어서며 RP,RK ⬇ RK	중하하	15,12,10
참추창궁퇴	일어서며 RP,LP,RK,LK	중중하상	18,5,12,15
참격전소연퇴	LK,RP,RK,RK	중하상	15,12,23
참격전소십자파	LK,RP,RK,LP	중하중	15,12,21
참격전소선퇴	LK,RP,RK ⬇ RK	중하하	15,12,10
참격통천포	LK,RP,LP,LP	중중중	18,5,21
참격창궁퇴	LK,RP,LP,RK,LK	중중하상	18,5,12,15
참격봉주	LK,RP,RP	중중	15,22
봉추상단각	⇘ RP,RK	중상	10,20
봉추하단각	⇘ RP,LK	중하	10,10
신각전소연퇴	RK,RK,RK	상하상	20,12,23
신각전소십자파	RK,RK,LP	상하중	20,12,21
신각전소선퇴	RK,RK ⬇RK	상하하	20,12,10
호신연공	⇨ ➡ LP,RK	중중	10,15
천포	⇨ LP	중	15
질보연주	⇩➘ LP,RP	중중	14,21
붕권	⇨ LP,RP	중	21
도발	RP+AK	특수동작	
하단 흘리기	⇙(or ⇩)LP+LK or ⇙(or ⇩)RP+RK	흘리기	

던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
데스 밸리 봄	LP+LK	LP	35
휘셔맨즈 스플렉스	RP+RK	RP	30
불도킹 헤드록	상대 좌측면에 LP+LK(or RP+RK)	LP	40
줄리아레나	상대 우측면에서 LP+LK(or RP+RK)	RP	45
캐프 블라인딩	배후에서 LP+LK(or RP+RK)	X	50
풀넬슨 스플렉스	➘ AP	RP	37
매드 액스	⇩⇙⇦ ➡ RP	AP	14,14,14
프론트 스플렉스	⇩⬋ LP+LK	LP	35
재패니즈 오선	⬇⇙⇩⬋ AP	AP	45
사이클론 봄			



건잭

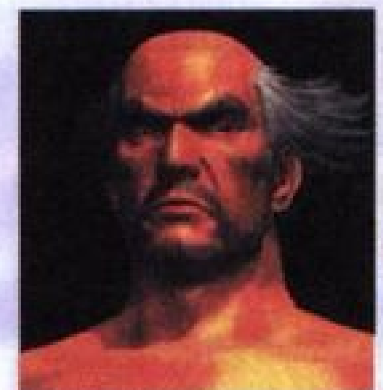
던지기

기술명	커맨드	판정	대미지
헬 프레스	⇘ LP+LK	중	20
스프링 햄머 펀치	다운 중 ⬇ AP	중	12
머신건 너클	⇙ LP,LP,LP,LP,LP,LP	하하하하하중	15,15,15,15,15,40
머신건 너클 PJ	⬇ ⇙LP,LP,LP,LP	하하하중	18,25,25,40
스트레이트-엘보-어퍼	RP,LP,RP	상중중	12,21,20
햄머 콤보	LP,LP,L P	상상중	18,15,18
더블 햄머	AP,AP or 일어서며 AP,AP	중중	21,22 or 21,17
스윙 레프트 너클	앉아서 전진 중 LP,RP,LP	중중중	15,12,15
스윙 라이트 너클	앉아서 전진 중 RP,LP,RP	중중중	15,10,15
메가톤 펀치	⇦⇙⇩➘RP	중	40
파워 시저스	⇨ ⇨ (or ➡)AP	중	22
히프 프레스	⇖ AK	중	26
와일드 스윙	⬇⇘LP,RP,LP,LP	상중중상	12,15,15,30
제자리에 앉기	AK	특수동작	
블러드 팬	제자리에 앉기 or 히프 프레스 후 LP,RP,LP,RP	하하하하	10,10,10,10
블러드 팬	제자리에 앉기 or 히프 프레스 후	하하하하	10,10,10,10

	RP,LP,RP,LP		
기가톤 펀치	⇦⬁⇩⬂⇨	레버 2회전 이상부터	
	(이후 레버 회전)	LP가드불능	20,40,60,80,199
햄머 러쉬(하이)	⬇ LP,LP,LP,RP ➡ LP	하하중중상	10,8,12,12,12
햄머 러쉬(미들)	⬇ LP,LP,LP,RP ⬊LP	하하중중중	10,8,12,12,15
햄머 러쉬(하단)	⬇ LP,LP,LP,RP ⬇ LP	하하중중하	10,8,12,12,8
햄머 러쉬(하이)	⬇⬊LP,RP ➡ LP	중중상	15,12,12
햄머 러쉬(미들)	⬇⬊LP,RP ⬊LP	중중중	15,12,15
햄머 러쉬(하단)	⬇⬊LP,RP ⬇ LP	중중하	15,12,8
햄머 러쉬(하이)	⬇⬊RP ➡ LP	중상	10,12
햄머 러쉬(미들)	⬇⬊RP ⬊LP	중중	10,15
햄머 러쉬(하단)	⬇⬊RP ⬇ LP	중하	10,8
브라보 너클	⬇AP	중	45
시저스 멜트 다운	➡ (or ➡)AP,AP	중하	22,15
시저스 메가톤	➡ (or ➡)AP ⬊RP	중중	22,25
멜트 다운	앉아서 ⬊AP	하	21
시트 & 톱 프레스	제자리에 앉기 중 AK	중	35
메가톤 스위프	⇦ ⬁⇩⬊LP	하	29
메가톤 스트라이크	앉아서 LP,RP	하중	10,25
난폭한 어퍼	일어서며 LP	중	20
코사크 콤보	⬋LK,RK,LK,RK,LK,RK	하하하하하하	18,12,10,12,12,12
어퍼 러쉬	⬊LP,RP,LP,RP	중중중중	10,15,10,15
익스플로더	⇦⬁⇩⬂⇨ ⬊LP	중	22
다크니스 커터	➡ RK,LP	가드불능	101
헤드 슬라이딩	➡ (or ⇨)AK	중(후반에는 하)	25
다이브 봄	AK	가드불능	60
	(AK AK로 체공시간 증가)		
라이트닝 핸드	⬂ LK+RP	하	12
체르노	앉아서 AP	하	21

던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
시소 크러쉬	LP+LK	LP	35
리프트 업 슬램	RP+RK	RP	30
사이드 리프트 스로우	상대 좌측면에	LP	40
	LP+LK(or RP+RK)		
행잉 네크 스로우	상대 우측면에서	RP	40
	LP+LK(or RP+RK)		
스파이널 크러쉬	배후에서 LP+LK	X	30,40
데스 슈트	배후에서 RP+RK	X	70
파일 드라이버	⬁➡ AP	AP	58
백 브레이커	⇩⬁⬅ RP	RP	45
피라미드 드라이버	⇩⬂➡ LP	LP	40
캐터펄트 스로우	⬊RP+RK	RP	30
캐터펄트 스로우-플러스	⬂⬊RP+RK	RP	30
퍼니시먼트 드롭	⬈AP	LP	33
퍼니시먼트 메가톤	⬈AP ⇩	X	60
슬래핑 다운	⬈RP+LK	RP	32
죠 브레이커	⇨ ➡ RP+LK	RP	35
헬 프레스	⬊ LP+LK	X	25
페이스 배셔	헬프레스 중 AP	X	10



미시마 헤이하치

던지기

기술명	커맨드	판정	대미지
원투 펀치	LP,RP	상상	5,8
나선습인각	⬀RK,RK	상하	25,15
풍신권	⇨ n ⇩⬂RP	중	25
공참각	⇨ ⇨ ⇨LK	중	30
오른 발꿈치 떨구기	⇨ RK	중	27
발꿈치 떨구기	일어서며 RK,RK	중중	12,21
섬광열권	LP,LP,RP	상상중	5,8,18
파쇄축	RK,LK	중	25
뇌신권	⇨ n ⇩⬂ LP	중	35
귀곡연권	LP,RP,RP	상상상	5,8,18
무쌍연권	⬂ LP,RP	중중	8,21
나락쓸기	⇨ n ⇩⬊RK,RK,RK	하하하	17,14,14
나락쓸기-발꿈치 가르기	나락쓸기 중	중중	18,21
	레버 중립 RK,RK		
왼 발꿈치 떨구기	⇨ ⇨ LK	중	24
봉권	⇩⬂ ⇨ RP	중	30
격참각	⇨ n ⇩⬂LK	중	35
지참각	⇨ n ⇩⬊ LK	하	21
리선공인각	⬀LK,RK	중중	17,22
귀신권	⇨ ⇨ RP	중	30
영족	⇦ ⇦ n AK	특수동작	
기와깨기	앉으며 LP	중	15
기와깨기 봉권	앉으며 LP,RP	중중	15,26
귀하타	상대 다운 중	다운공격	25
귀와	⬇LP+RK	가드불능	70
나락쓸기-풍신권	⇨ n ⇩⬊ RK,RK,RKn RP	하하하중	17,14,14,22
나락쓸기-뇌신권	⇨ n ⇩⬊ RK,RK,RKn LP	하하하중	17,14,14,35
나생문	⇦ RP	중	25
다문살 · 일	⇨ LP, ⇦ RP,LP	상중중	6,21,25
다문살 · 이	⇨ LP, ⇦ RP,RK	상중중	6,21,30
일요	상대 오른 발에	반격기	상대 기술에
	카운터로 맞았을 때 ⇨	따라 변화	
강장타	AP	중	22
귀곡강장타	LP,RP,RP,AP	상상중	5,8,22
격강장타	⇨ RP,AP	중	22
도발	RP+AK	특수동작	

던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
목 부러뜨리기	LP+LK	LP	30
금강락	RP+RK	RP	30
단두수	상대 좌측면에	LP	40
	LP+LK(or RP+RK)		
나락	상대 우측면에서	RP	46
	LP+LK(or RP+RK)		
인왕쇄	배후에서	X	60
	LP+LK(or RP+RK)		
초박치기	⇨ ➡ AP	AP	33
박치기 대결	⇨ ➡ LP+RK	AP	29(쿠마는 42)







오우거 (제1형태, 제2형태(트루 오우거))

고유기

기술명	커맨드	판정	대미지
[공통기술]			
케찰코아틀	⇨ ➡ RP	중, 가드불능	15,20
합돌	⇨ ⇨ RP	중	40
우장저타	⇨ RP	중	28
청람권	⇦ ⇦ AP	가드불능	100
더블 페이스 브레이커	⇘ LP,RP	중중	16,10
레그 바주카	⇨ ➡ RK	상	35
사이드와인더	➡ RP+LK	가드불능	60
리 슬라이딩	⇨ ⇨ n AK	하	15
리 킥 콤보	⇩ RKn RK	하상	7,20
블레이징 킥	⇩ ⇗ RK	중	30
인피니티 킥 콤보	일어서며	중중상중...	10,25,15,10...
	LK,LK ⬇ LK,LK...연타		
인피니티 킥 콤보(하단)	인피니티 킥 중	...하...	10
	⬇ LK 연타		
인피니티 킥 콤보	인피니티 킥 중	...중...	15
(발꿈치 떨구기)	⬆ LK 연타		
콜드 블레이드	⬇ ⇘ RP	하	25
캣 스러스트	⬇ ⇨ LP	중	30
블러디 시저스	⇗ AP	가드불능	50
햄머 힐	⇨ ➡ n RK	중	20
스네이크 블레이드	⬇ LK,LK,LK	하하중	12,19,25
연수참	⇨ ⇨ AK	상	40
블록 숄더 어택	⇨ LP+RK	중	30
점프 인 너클 봄	⇧ (or ⇗)n AP	중	35
점프 인 슈퍼 너클 봄	⇧ (or ⇗)n AP ⬇	가드불능	45
슈퍼 너클 봄	⇧ (or ⇗)AP ⬇	가드불능	45
쿠나이 베기	⇦ RP	가드불능	22
쿠나이 뛰기	⇨ ⇨ n RP	가드불능	25
마신권	일어서며 RP	중	25
용차축	⇖ LK	중	20
용차축-귀살	⇖ LK,RP	중중	20,25
스네이크 킥	⬇LK,LK LK	하하하	12,19,7
헌팅 호크	⇗ LK,RK,LK		
파쇄축	RK,LK	중	32
섬광열권	LP,LP,RP	상상중	5,8,18
귀곡연권	LP,RP,RP	상상상	5,8,18
라이트 핸드 스탭	⬇ ⇨ RP	중	40
[제1형태]			
감넘장벽	⇦ AP(상대 공격 동시에)	반격기	
[제2형태(트루 오우거)]			
홀로코스트 네이팜	AP	가드불능	30
블레이징 인퍼노	⇩ AP	상단 가드불능	40
허리케인 믹서	⇘ AP	중	25
로우 딜 커터	⇩ AK	하	25
미들 딜 커터	⇘ AK	중	25
더블 딜 커터	⇘ AK,AK	중중	25,25
스핀 테일	⇧ AK	중	25
어나더 디멘션	다운 중 AK	상단 가드불능	40
데몬 바이트	앉아서 전진	반격기	상대 기술에
			따라 변화

던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
리프트 업 슬램	LP+LK	LP	30
베어 허그	RP+RK	RP	10,25
볼더 스로우	상대 좌측면에	LP	10,15,25
	LP+LK(or RP+RK)		
행잉 네크 스로우	상대 우측면에서	RP	40
	LP+LK(or RP+RK)		
블러드 써커	배후에서	X	2,2,3,3,3,4,4,5,5
	LP+LK(or RP+RK)		6,7,8,8,10
잔월	⇘ ⬊ RP+RK	X	30



브라이언 퓨리

고유기

기술명	커맨드	판정	대미지
소크 클럽	⇨ AP	상	26
원투 로우 킥	LP,RP,LK	상상하	6,8,15
스토핑	⇦ LK	상	20
스토핑 페인트 니	⇦ LK,RK	상중	20,12
슬라이서	⇨ ⇨ LK	중	36
개틀링 콤비네이션	LK,RP,LP,RK	중중중하	18,11,10,12
스토핑 페인트	⇦ LK,RP	상상	20,12
스트레이트			
라이징 콤비네이션	⇨ LP,RP,LP,RP	상상중중	8,8,11,14
퀵 소바트	LK,LK	중상	18,16
스나이퍼 소바트 콤보	⇨ RK,LK,RK	상중상	18,14,18
서전 크로스 콤비네이션	LP,RK,LK	상상중	6,15,17
레프트 보디 블로우	⇘ LP	중	10
라이트닝 블로우	⬊ LP,LP,LP,LP	중중중중	10,15,12,11
라이트 보디 블로우	⇘ RP	중	18
마하 펀치	⇨ ➡ RP	상	30

더블 보디 블로우	↘ LP,RP	중중	10,16
보디 어퍼	일어서며 RP	중	18
아토믹 블로우	보디어퍼 히트 중 ➡ RP	18,21	
리프트 어퍼	일어서며 LP	중	18
데빌 크로우	횡이동 중 LP	상	33
블레이징 콤비네이션	LP,RP,LP,RK	상상중하	6,8,11,12
개틀링 플러스 원	LK,RP,LP,RP	중중중중	18,11,10,14
스토핑 트리플 펀치	⇦ LK,RP,LP,RP	상상중중	20,12,11,14
팬텀 크로우	횡이동 중 LP,RP	중	28
스네이크 팽	AP or ⬇ (or⇩)AP	중중	14,21
	or ⇦ AP		
스나이퍼 소바트	⇧ (or ⇗) LK	중	25
플라잉 힐	⇧ (or ⇗) RK	중	21 or 22
니 크래쉬	일어서며 LK	중	22
더블 니 크래쉬	일어서며 LK,RK	중중	22,16
퀵 로우 킥	⇩ RK	하	9
레그 슬래쉬	⇘ RK	중	26
스네이크 콤비네이션	LP,RK,RP,LP,RP	상상상상상	6,15,21,21,21
스네이크 엣지	⇘ LK	하	17
사이드 햄머	횡이동 중 RP	상	26
그래비톤 햄머	⇦ LP+RK	가드불능	60
퀵 그래비톤 햄머	⇨ LP+RK	가드불능	21
스웨이	⇩⇙⬅	특수동작	
스웨이 & 스매쉬	⇩⇙⇦ n RP	상	21
서전 크로스 플러스 원	LP,RK,LK,LK	상상중상	6,15,17,16
라이트 백너클	⇦ RP	상	21

더블 백너클	⇦ RP,LP	상상	21,21
마하 콤비네이션	⇦ RP,LP,RP	상상상	21,21,21
슬래쉬 콤비네이션(A)	⇦ RP,RK	상중	21,26
슬래쉬 콤비네이션(B)	⇦ RP,LP,RK	상상중	21,21,26
아토믹 콤비네이션(A)	LP,RK,RP,RK	상상상중	6,15,21,26
아토믹 콤비네이션(B)	LP,RK,RP,LP,RK	상상상상중	6,15,21,21,26
프리즈 콤비네이션	⇦ LK,RP,LP,RK	상상중하	20,12,11,12
쇼트 어퍼	일어서며 AP	중	12
사이드 로우	⇩ AK	하	15
플라잉 닐 킥	⇦ ⬅ RK	상	25
하단 흘리기	⇙(or ⇩)LP+LK	흘리기	
	or ⇙(or ⇩)RP+RK		

던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
DDT	LP+LK	LP	30
낙하식 브레인 버스터	RP+RK	RP	30
프리 폴	상대 좌측면에	LP	40
	LP+LK(or RP+RK)		
니 블래스트	상대 우측면에서	RP	40
	LP+LK(or RP+RK)		
햄머 스로우	배후에서	X	60
	LP+LK(or RP+RK)		
데스 메신저	⬇⇙⇩↙ AP	AP	10,8,27



던지기

기술명	커맨드	판정	대미지
해달 죽이기	➡ AK	중	40
코뿔소 튕기기	➡ LK	하	12
악어 쏠기	➡ LK,LK	하하	12,7
악어 죽이기	➡ RP+LK	중	40
닭 쪼으기	➡ AP,AP,AP	중중중	7,14,21
멧돼지 죽이기	⇨ ➡ AK or	중	25
	달리는 중 ➡ AK		
아르마딜로 죽이기	⇨ ➡ AP	중	21
아르마딜로 죽이기-	⇨ ➡ AP,AP	중중	21,21
사슴 돌진			
물개 돌진	⇨ n ⇩↘ AP	중	20
곤 펀치	⬅ LP	상	30
스컹크 죽이기	⬅ RK	가드불능	10
머리 떨어뜨리기	⇘ AK	중	15

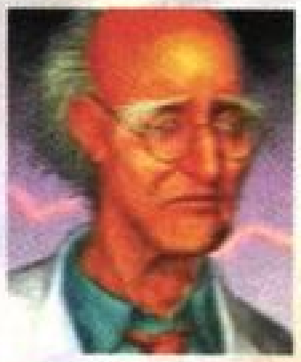
절하기	⇘ AP	가드해제	
낮잠자기	⇩ AP	체력회복	
엉덩방아	⇙ AK	특수동작	
야생의 질주	⬅ AK	특수동작	
맘모스 무너뜨리기	⇗ (or ⇖)AK	중중	10,26
타조 베기	점프 상승 중 AK or	중상중하	10,10,10,10
	⇧ AK		
날다람쥐 떨구기	점프 상승 중 LP	중	15
곰 쓰러뜨리기	점프 하강 중 RK	하	25
기린 죽이기	⇧ (or ⇖ or ⇗)LP	중	21
날치 죽이기	⇧ (or ⇖ or ⇗)AP	중	35
야자게 떨어뜨리기	앉아서 AK or ⇩ AK	중	25
	or AK		
거북 떨구기	앉아서 ⇘ RK or	하	21
	앉아서 RK,LK		
두더쥐 죽이기	앉아서 RK or	중	22
	앉으며 RK		
캥거루 죽이기	앉아서 ⇙AK	중	20
회오리	RK,RK,RK,RK,RK,RK	중하하하하하	10,10,10,10,10,10
	RK		10
회오리 콤보	회오리 후 LK	중	21
야생의 외침	AP	가드불능	20
호저 죽이기	AP 입력 후 LP(or RP)	가드불능	15
트리플 펀치	LP 연타	상중중상중중...	5,8,6,5,8,6...
거묵 쓰러뜨리기	LP+RK	가드불능	100,1
펭귄 돌진	일어서는 중 LP or RP	중	20
메추라기 차기	일어서는 중 LK or RK	중	20
메추라기 양발차기	일어서는 중 AK	중	20
꼬리치기(가칭)	⇩ RK	중	22





던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
알 쪼개기	LP+LK or RP+RK	LP	35
코뿔소 죽이기	상대 좌측면에서	LP	10,15,25
	LP+LK(or RP+RK)		
뱀 죽이기	상대 우측면에서	RP	42
	LP+LK(or RP+RK)		
개미핥기 죽이기(가칭)	배후에서	X	42
	LP+LK(or RP+RK)		
곤 스트랭글 홀드(가칭)	상대 다운시	AP	28
	상반신에서 ⇗LP+LK		
곤 골든 헤드버트(가칭)	상대 다운시	RP	33
	상반신에서 ⇗RP+RK		
곤 자이언트 스윙(가칭)	상대 다운시	LP	30
	하반신에서 ⇗LP+LK		
곤 피겨 포 레그 록(가칭)	상대 다운시	AP	33
	하반신에서 ⇗ RP+RK		
곤 굴리기(가칭)	상대 다운시		
	좌측면에서 ⇗ LP+LK or ⇗ RP+RK		
곤 굴리기(가칭)	상대 다운시		
	우측면에서 ⇗ LP+LK or ⇗ RP+RK		
곤 역 매날개 조르기(가칭)	상대 엎드려 다운시	AP	32
	상반신에서 ⇗ LP+LK or ⇗ RP+RK		
곤 해프 보스톤 크랩(가칭)	상대 엎드려 다운시	AK	30
	하반신에서 ⇗ LP+LK or ⇗ RP+RK		
곤 캐멀 클러치(가칭)	상대 엎드려 다운시	LP	35
	좌측에서 ⇗LP+LK or ⇗ RP+RK		
곤 활 굳히기(가칭)	상대 엎드려 다운시	RP	37
	우측에서 ⇗LP+LK or ⇗ RP+RK		



닥터 보스코노비치

고유기

기술명	커맨드	판정	대미지
닥터 원투 펀치	LP,RP	하하	5,10
진 뱅크 콤보(A)	⇨ ➡ LP,RK,LK,RP,LP	중하하중중	13,8,10,12,16
진 뱅크 콤보(B) (가칭)	➡ LP,RK,LK,LK,LK	중하하하하	13,8,10,10,7
노인권	⇗ LP	중	33(?)
현인권	⇗ RP	중	19
잭 테이머	⇨ ➡RP	중	20
패닉 스모커	⇨ ⇨ nLK	중	25
플라잉 닥터	⇨ ⇨ AK	중	30
베이스 스틸	⇨ ➡ AP	중	27
백 프로토 블래스트	⬅ AK	특수동작	
리영족	백 프로토 블래스트	특수동작	
	중 ⬅		
도노하축	리영족 중 LK	중	23(?)
도노동축	리영족 중 RK	중	30(?)
패닉 닥터	RP,LP	특수동작	
마인드 버스터	상대가 배후에	중	25
			있을 때 AP
바이오 리액터	⇦ AP	가드불능	10,10,10...
만 책상다리	⬇ AK	특수동작	
닥터 만력	만 책상다리 중	특수동작	
			LK or RK 연타
하단 흘리기	⬇ AP	반격기	
닥터 코사크	⇗ LK,RK,LK,RK,LK,RK	하하하하하하	15,12,10,12,12,12
바운드(가칭)	뒤로 쓰러지는 중 ⬆	중	25
오버헤드 킥(가칭)	구르는 중 AK	중	25
쓰러지기(가칭)	⬅	특수동작	
권참연각(가칭)	다운 중 상대가	하중	7,30(?)
			하반신 쪽에 있는
			경우 LK,LK
호류퇴(가칭)	엎드려있는 중 상대가	중	19(?)
	하반신 쪽에 있는 경우		
	➡ AK, AK		
후전도궁각(가칭)	엎드려있는 중 상대가	중	25
	하반신 쪽에 있는 경우		
	➡ AK,AK		
도궁각 오버헤드 킥(가칭)	엎드려있는 중 상대가	중중	25,25(?)
	하반신 쪽에 있는 경우		
	➡ AK,AK,AK		
입냄새(가칭)	다운 중 상대가	가드불능	10(?)
	상반신 쪽에 있는 경우		
	RP or RK		
도궁각(가칭)	다운 중 상대가	중	21
	상반신 쪽에 있는 경우		
	AK or ➡AK		
스톰 킥(가칭)	다운 중 상대가	특수동작	
	하반신 쪽에 있는 경우		
	RK,RK		
일어나다 말기(가칭)	다운 중 상대가	특수동작	
	하반신 쪽에 있는 경우		
	AK		
더블 로우 킥(가칭)	LK,RK	하하	21,7
슬라이딩(가칭)	엎드려있는 중 상대가	하	15
	상반신 쪽에 있는 경우		
	AK		
슬라이딩(가칭)	➡ AK	하	17
폼잡기(가칭)	구르는 중 ⬇	특수동작	
널 킥(가칭)	앞으로 구르는 중 RK	중	25(?)
슬라이딩(가칭)	폼잡기 중 AK	하	17
마신권(가칭)	횡이동 중 RP	중	20(?)
패닉 게놈	⇨ ➡ RK	중	25(?)
프로토 블래스트(가칭)	AK	특수동작	
날아차기(가칭)	⇨ ➡ LK	중	30
영족(가칭)	프로토 블래스트 중 ⬅	특수동작	
스핀 힐(가칭)	영족 중 LK	상	33
893 K(가칭)	영족 중 RK	중	20(?)
닥터 스텝(가칭)	AP	반격기	
자리 바꾸기(가칭)	닥터 스텝 성공 후 AP	상단잡기	10
뒤집기(가칭)	닥터 스텝 성공 후 AK@	하단잡기	37
닥터 일요	상대 오른 발에	반격기	상대 기술에
	카운터로 맞았을 때 ⇨		따라 변화
닥터 찌르기(가칭)	⇨ ⇨ n RP	중	23(?)
로우 킥~넘어지기(가칭)	⬇ LK	하	7(?)




쿠마/팬더

고유기

기술명	커맨드	판정	대미지
베어 헤븐 캐논	⇨LP,LP,LP	상중중	10,8,14
스프링 햄머 펀치	다운중 ⬇AP	중	12
스트레이트-엘보-어퍼	RP,LP,RP	상중중	12,21,20
베어 펀치 콤보	LP,LP,LP	상상중	18,15,18
베어 너클	AP	중	21
더블 어퍼	일어서며 AP	중	21
더블 햄머	AP,AP or 일어서며 AP,AP	중중	21,22 or 21,17
베어 스윙	앉아서 전진 중 LP,RP,LP	중중중	15,12,15
베어 스윙	앉아서 전진 중 RP,LP,RP	중중중	15,10,15
어퍼 러쉬	↘ LP,RP,LP,RP	중중중중	10,15,10,15
어퍼 러쉬	↘ RP,LP,RP,LP	중중중중	10,15,12,15
메가톤 크로우	⇦⇙⇩ ↘RP	중	40
베어 시저스	⇨ ⇨ (or ➡)AP	중	25
히프 프레스	⇙AK	중	26
와일드 스윙	⬇⇘LP,RP,LP,LP	중중중상	12,15,15,30
제자리에 앉기	AK	특수동작	
블러드 크로우	제자리에 앉기 or 히프 프레스 후 LP,RP,LP,RP	하하하하	10,10,10,10
블러드 크로우	제자리에 앉기 or 히프 프레스 후 RP,LP,RP,LP	하하하하	10,10,10,10
베어 러쉬(상단)	⬇ LP,LP,LP,RP ➡ LP	하하중중상	12,8,12,12,12
베어 러쉬(중단)	⬇ LP,LP,LP,RP ↘ LP	하하중중중	12,8,12,12,15
베어 러쉬(하단)	⬇ LP,LP,LP,RP ⬇ LP	하하중중하	12,8,12,12,8
베어 러쉬(상단)	⬇ ↘ LP,RP ➡ LP	중중상	15,12,12
베어 러쉬(중단)	⬇ ↘ LP,RP ↘ LP	중중중	15,12,15
베어 러쉬(하단)	⬇ ↘ LP,RP ⬇ LP	중중하	15,12,8
베어 러쉬(상단)	⬇ ↘ RP ➡ LP	중상	10,12
베어 러쉬(중단)	⬇ ↘ RP ↘ LP	중중	10,15
베어 러쉬(하단)	⬇ ↘ RP ⬇ LP	중하	10,8
테리블 크로우	⇦ AP	가드불능	35
롤링 베어	⇦ AP ⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧↗	중	40
연어 사냥	⇦ ⇨ RP+LK	하	40
난폭한 어퍼	일어서며 LP	중	12
난폭한 크로우	일어서며 LP,RP	중중	12,27
웅귀신권	⇨ ➡ RP	중	22
홍반	⇦ ⬅ RP+AK	가드불능	200
데들리 스텝	상대 다운 중 ⇩RK	하	20,60
도발	LP+AK	특수동작	

던지기

기술명	커맨드	풀기	대미지
베어 바이트	LP+LK	LP	8,8,8,8,8
베어 허그	RP+RK	RP	10,25
불더 스로우	상대 좌측면에서 LP+LK(or RP+RK)	LP	10,15,25
쵸크 슬램	상대 우측면에서 LP+LK(or RP+RK)	RP	40
블러드 써커	배후에서 LP+LK(or RP+RK) 6,7,8,8,10	X	2,2,3,3,3,4,4,5,5
베어 박치기	⇨ ➡ LP+RK	AP	35
치어플 볼 업	⇨⇘⇩⇙ ⇦ ➡ AP	AP	60

제 3복장 선택



일단 제 3복장이 확인된 캐릭터는 로우, 에디, 샤오유, 진, 안나, 건잭입니다. 진과 샤오유는 50회, 안나는 25회이고, 건잭은 15회 로우, 에디는 기본으로 됩니다.

제 3복장 선택법은 스타트나 세모버튼으로 선택하면 됩니다. 선택횟수를 쉽게 올리려면 VS 모드를 선택한 후 1p 2p 둘다 같은 캐릭터를 선택해서 계속 싸우면됩니다. 그리고 확인하는 법은 옵션에 있는 레코드로 들어가 페이지 3를 보면 선택횟수가 나옵니다.

그리고 제 3복장은 일반 복장에 비해 약간 느려지는 현상이 있지만 그리 큰 문제 될 것은 없습니다.





연계기 공략

카자마 진

진은 상당히 강력한 연계기 캐릭터이다. 기본적으로 최고급 띄우기 공격들인 초풍신권과 추돌, 귀살 등을 가지고 있는 데에다가 이후의 연계기들은 위력도 수준급(그러나 아쉽게도 난이도도 수준급이다...). 진의 연계기들의 성공 여부는 미묘한 타이밍에 의해 결정되는 경우가 많기 때문에 "감각을 익혀라"라는 말 외에 특별한 조언이 없다. 초풍신은 반드시 마스터하자.

초급 연계기

초급의 경우에는, 풍신권, 귀살 이후에도 초풍신으로 띄운 경우와 동일한
연계기들이 들어간다.

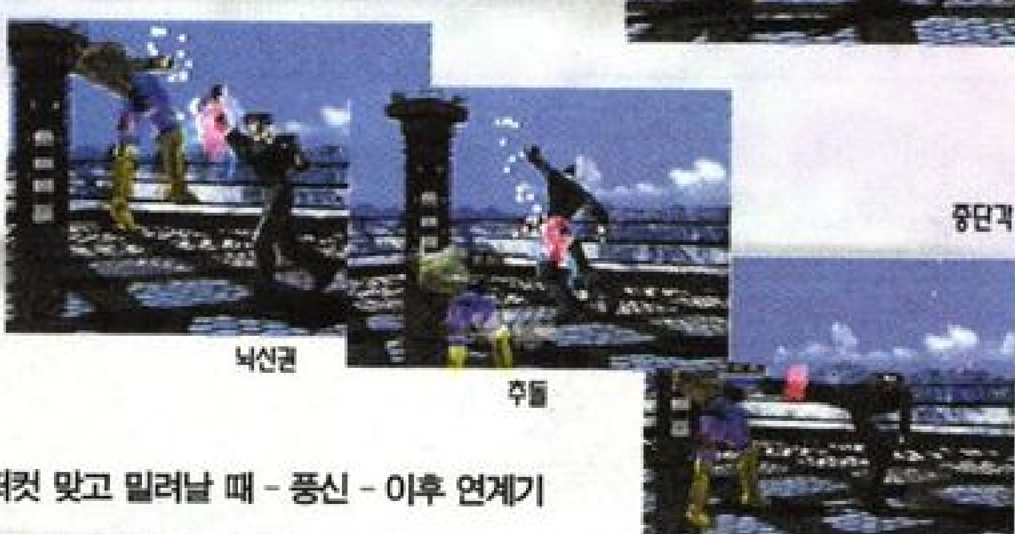
초풍신 - LP - 식문단각
초풍신 - LP - 원투펀치 - 통발
초풍신 - 백로유무3단 - 대종 떨구기
나락쓸기 - 대종 떨구기
나락쓸기 - 나락중단각
나락쓸기 - 백로유뮤
초풍신 - LP - 나찰문 일

추돌 - 뇌신권중단각 or 뇌신권하단각

중급 연계기

나찰문 이 - 나찰문 이 - 통발
좌종떨구기 - 백로유무 3단 - 통발
초풍신 - ⇦ RP, RK, RK - 파쇄축
초풍신 - 나찰문 이 - 통발
나락쓸기 - 백로유무 3단 - 통발


백로
통발


뇌신권
추돌
중단각

어퍼컷 맞고 밀려날 때 - 풍신 - 이후 연계기


밀려난다
기어서 접근
풍신

고급 연계기

추돌 - 귀수참 - 파쇄축
추돌 - 대점프 RK- 초풍신
초풍신 - 초풍신 - 대쉬 초풍신
초풍신 - 초풍신 - 백로유무 2단 - 대종 떨구기
초풍신 - 초풍신 - 통발
상대의 측면에서 나락쓸기 - 백로유무 2단 - 귀신멸렬
초풍신 - 귀풍문 - 통발


초풍
귀풍문

상대의 측면에서 추돌 - LP - 초풍신 - 파쇄축


추돌


잽


초풍


백로

나락쓸기 - 백로유무 3단 - 초풍신


파쇄
나락
초풍

레이 우롱

레이의 연계기들은 거의 대부분이 띄우기-용성중단각과 후소퇴 이후 연계기들의 응용형이다. 조금만 타이밍을 신경쓴다면 거의 대부분을 무난하게 사용할 수 있는 간단하고 실용적인 연계기들이지만 또 그만큼 단조로운 것이 흠이라면 흠이겠다. 기본적으로 라이징 토우 킥(⇗ RK)으로 띄운 후에 들어가는 연계기들은 어퍼 컷과 표수(표자세 중 RP) 후에도 들어간다.


사들2


사들3

초급 연계기

후소퇴 - 권참연각
후소퇴 - 뱀자세 전환
(상대 좌측으로 횡이동) - 사무
9RK - LP - 용성중단각

중급 연계기

후소퇴 - 사미 - 사무


사미
후소퇴
사무


후소퇴
사들1

후소퇴 - 사들연격

고급 연계기

호세 - 동호조 카운터 - LP - 용성중단각
상대의 측면에서 ⇗RK - LP - 용성중단각 - 학자세 - 학조


학조


잿킥
잽

랑아호존산 중 호존산 부분만 맞았을 때 - 권참연각


권참
랑아4단
호존산

쥴리아 창

비교적 안정적인 연계기들을 가지고 있다. 그러나, 대전봉추라든지 절초통천포 등 일부 기술들을 제외한다면, 다른 모든 띄우기 기술들이 똑같은 성능을 가지고 똑같은 상홍을 만들어 내기 때문에 연계기들이 무척 단조롭다(ex: 전소십자파=참추전소십자파=참격전소십자파).

초급 연계기

대전봉추 - 전소십자파
전소십자파 - 전소십자파
전소십자파 - LP - 호신연공

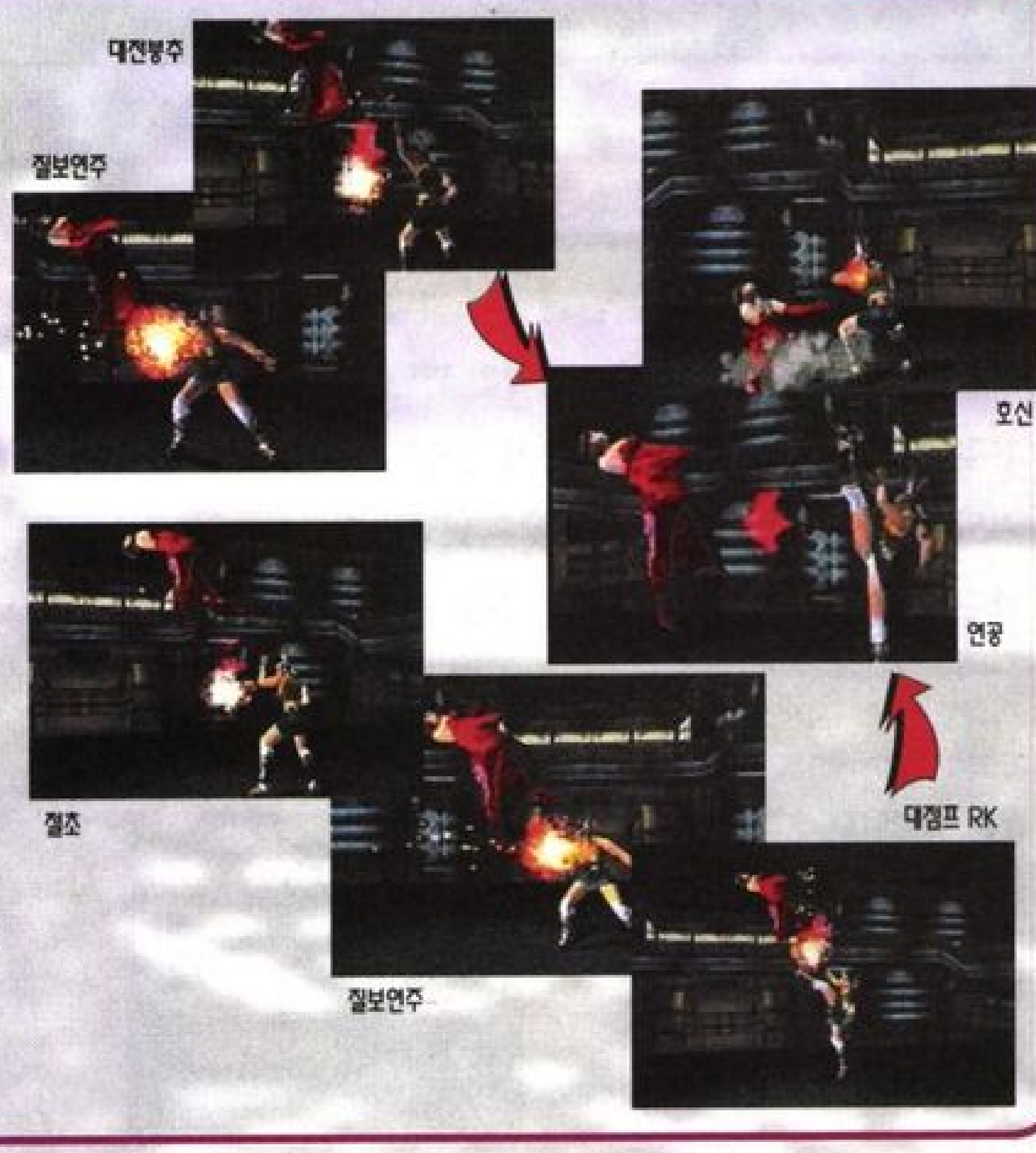
질보붕주 카운터, 통천포, 참격/참추 시리즈 등을 맞고도 대부분 같은 연계기들이 들어간다.

중급 연계기

대전봉추 - 질보연주
⇗RK - LP - 질보연주
전소십자파(참격전소십자파, 참추전소십자파) - LP - 질보연주

고급 연계기

대전봉추 - 질보연주 - 호신연공
절초통천포 - 대점프 RK - 질보연주 - 호신연공


대전봉추
질보연주
호신
연공
절초
대점프 RK
질보연주



니나/안나 윌리암스

연속기도 좋고 기술들이 스피드가 좋아서 연계기에 유리할 것 같지만, 정작 문제는 확실한 띄우기 기술이 적다는 점. 그만큼 디바인 캐논과 아가미 베기에 의존해야 한다는 것이 약점이다. 일단 디바인 캐논만 성공시킨다면 안정적인 대미지의 콤보는 보장되니까 이 점을 주목해야겠다. 안나의 경우에는 디바인 캐논과 힐 킥이 없는 대신, 여러 가지 강력한 기술들이 많이 추가되었으므로 아래에 나와있는 연계기를 기본틀로 안나에 맞게 개조한다면 별 무리 없이 쓸 수 있을 것이다.

초급 연계기

디바인 캐논 - 원투 - 쌍장파
디바인 캐논 - LP,RP,LP,RP,RK
디바인 캐논 - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 힐 킥
디바인 캐논 - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 어설트 콤보

중급 연계기

디바인 캐논 - ↗LK - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 어설트 콤보
디바인 캐논 - ↗LK - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 힐 킥
아가미 베기 - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 힐 킥
디바인 캐논 - ↗RK - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 힐 킥


디바인


↗RK


스핀

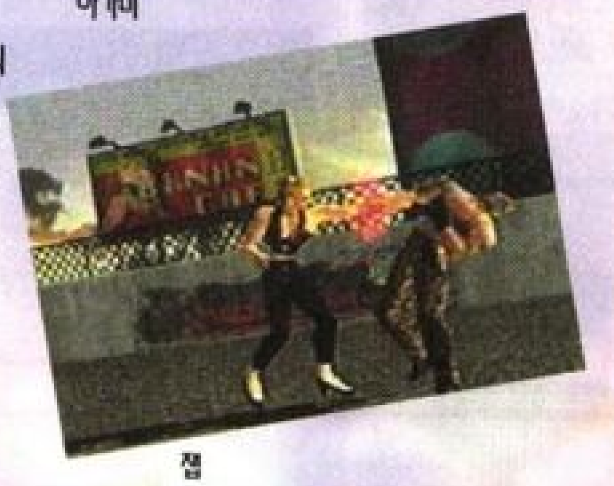

힐

고급 연계기

디바인 캐논 - 프로즌 킥(↘RP,RK) - 라이트 로우 킥 & 백 스피닝 춉 - 힐 킥
아가미 베기 - 프로즌 킥 - 힐 킥 - 닐 킥
아가미 베기 - LP - 클릭 어택 & 하이 킥(↘LK,RP,LK) - 닐 킥


아가미


클릭


잽


닐

건 잭

캐릭터 자체의 특성이 쿠마/팬더와 거의 붕어빵이라고 말해도 무리가 없다. 역시 연계기는 빈약한 편인데다가 남들이 안맞는 온갖 기술들은 다 맞아주기 때문에 문제가 심각하다. 그래도 쿠마보다는 쓸만한 몇가지 기술들을 갖고 있다는 것이 다행일까?

초급 연계기

어퍼컷 - 머신건 러쉬
어퍼컷 - RP - 시저스
어퍼컷 - RP - 더블 햄머 1단


스워프

중급 연계기

캐터펄트 스로우 플러스 - 메가톤 스위프


스로우

익스플로더 - 브라보 너클


익스


브라보

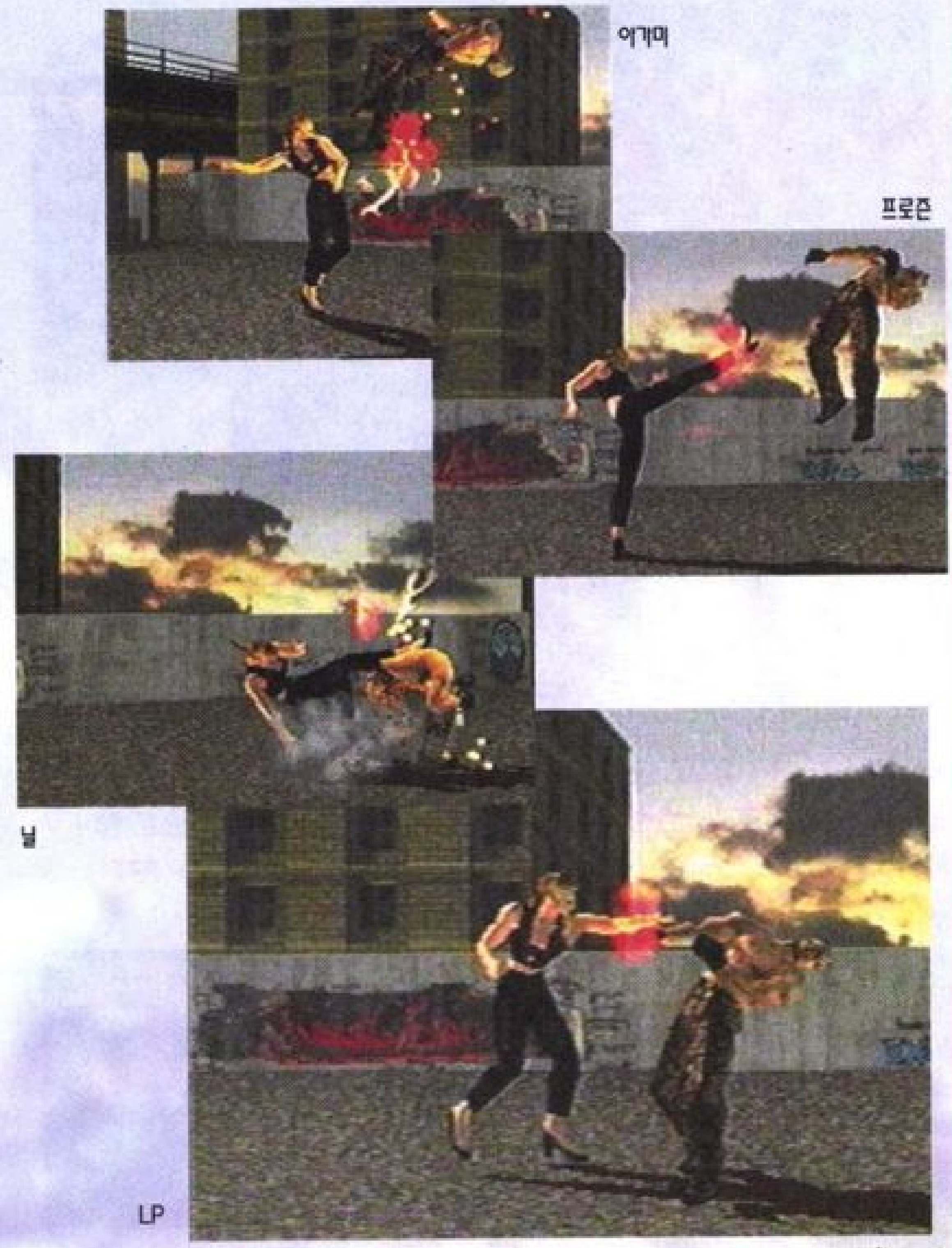
고급 연계기

캐터펄트 스로우 플러스 - 메가톤 펀치
캐터펄트 스로우 - 브라보 너클
머신건 러쉬 - 체르노
캐터펄트 스로우 - 더블 너클


브라보


캐터펄트

아가미 베기 - LP - 프로즌 킥 - 닐 킥



브라이언 퓨리

띄우기 기술들은 몇가지 쓸모 있는 것들이 있다. 그러나, 연계기로 쓰기 위한 기술들의 타점이나 스피드 등이 부적절한 것들이 꽤 되는데다가, 애초에 캐릭터 성능 자체가 공중연계기 보다는 정신없이 밀어붙이는 데에 좋게 설계(뎁) 되어 있기 때문에 큰 위력을 기대하는 것은 좋지 않다.

초급 연계기

리프트 어퍼 - LP - 스나이퍼 소바트 콤보
니 크래쉬 카운터 - 슬래쉬 콤비네이션(B)
리프트 어퍼 - 원투 - 마하 펀치

중급 연계기

리프트 어퍼 - 스네이크 콤비네이션 3단
플라잉 힐 - LP - LP - 마하 펀치
플라잉 힐 - LP - 스나이퍼 소바트 콤보
스네이크 엣지 - 니 크래쉬 - LP - 마하 브레이커



고급 연계기

리프트 어퍼 - LP - 서전 크로스 콤비네이션 2단 - 마하펀치
리프트 어퍼 - 슬래쉬 콤비네이션(A)

에디 고도/타이거

에디도 별로 연계기들이 강력한 캐릭터는 아니다. 역시 띄우는 공격들 중 변변한 것들이 드물고, 수많은 기술들이 거의 다 땅바닥을 쓸고 다니는 것들이기 때문에 이렇다 할 연계기들이 있을 수가 없다

.아르마다 프라다 파이시안보스슈탈
(횡이동 중 ⇧LK, ⇩AK) - 트로카 에 피아오
피리바 - LP - LP - 가판요트
물구나무 서기 - 우카온 - 파라푼 - 내려차기


내려차기



우카온

이카탈 케이슈 카운터 - 콘비날 마카코 엔폐

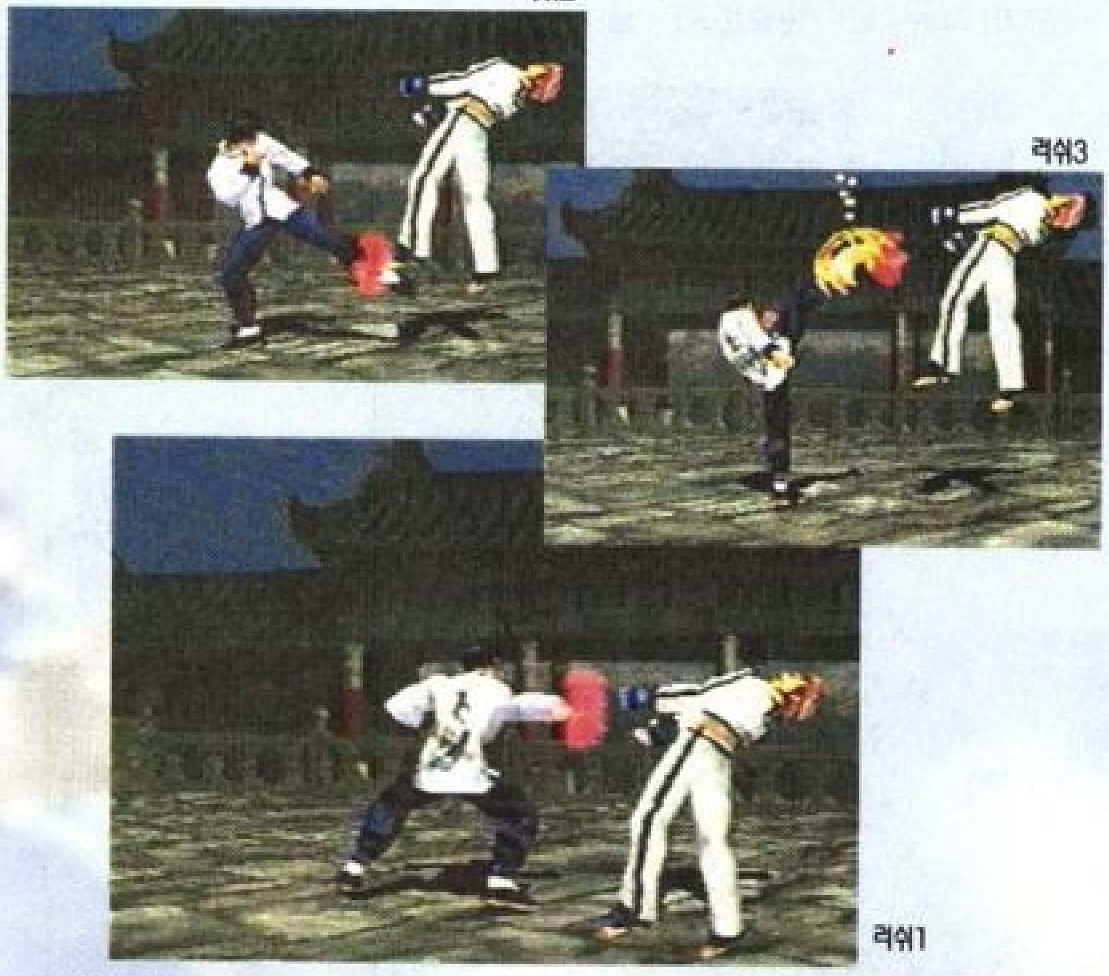

회피RP


⇦RK,RK


콘비날~~

포레스트 로우

느리긴 하지만 강력한 띄우기 기술이 많은데다가 역시 연계기로 쓸만한 연속기들이 꽤 많은 관계로 연계기에 강한 편이다. 드래곤 러시 등의 특정 기술들의 활용빈도가 높은 관계로 콤보들이 대부분 안정적이고 쉬운 편이면서도 강하다. 특히, 페이크 스텝을 이용한 반격기에서 파생되는 콤보는 매우 강하다(대미지 85~87에 육박하는 콤보들이다).


러쉬2 러쉬3 러쉬1

초급 연계기

드래곤 스톰 - 드래곤 너클 콤보(➡LP,RP,RP,RP)
드래곤 스톰 - 점핑 사이드 킥 레프트 썸머
드래곤 스톰 - 더블 썸머
드래곤 러쉬 - 드래곤 너클 콤보 (➡LP,LP,LP,LP,RP,RP,RP)
시트 스트레이트 레프트 썸머- 원투 - 드래곤 러쉬
드래곤 스톰 - 원투 - 드래곤 러시

중급 연계기

드래곤 스톰 - LP - 더블썸머
드래곤 스톰 - RK - 드래곤 러쉬
드래곤 스톰 - RK - 드래곤 러쉬 1단 - 시트 스트레이트 레프트 썸머
어퍼 컷 - 촌경1

하이 킥 라이트 썸머 - 기상RK - 드래곤 러쉬


LK,RK


기상RK

고급 연계기

드래곤 스톰 - 드래곤 너클 콤보(➡LP,RP,RP) - 시트 스트레이트 레프트 썸머
드래곤 스톰 - LP - 드래곤 러쉬 1단 - 드래곤 너클 콤보(➡LP,RP,RP,RP)
페이크 스텝 - 트랩 레프트 블로우 - RK - 드래곤 테일
드래곤 스톰 - 드래곤 썸머 - 드래곤 테일


스톰 썸머 테일

오우거

자신이 흡수한 캐릭터들의 여러 가지 잡다한 기술들은 많이 가지고 있으면서도 정작 쓸만한 띄우기 공격들은 하나도 흡수하지 못했나보다. 기본 파워가 좋은 만큼 연계기 쪽 보다는 확실하게 한방 한방 때리는 지상전이 더 유리한 캐릭터이다. 그나마 본모습이 나온 상태에서는 파워는 장난이 아닌 콤보들을 사용할 수 있다.

초급 연계기

⇗ RK - 귀곡연권
⇗ RK - 섬광열권
케찰 코아틀 - 리 킥 콤보
⇗ RK - 원 어퍼컷 - 돌려차기
콜드 블레이드 - 스네이크 블레이드

[제2형태(트루 오우거)]

케찰코아틀 - 허리케인 믹서
케찰코아틀 - 라이트 핸드 스탭
콜드 블레이드 - 라이트 핸드 스탭
블레이징 인퍼노 - 블레이징 인퍼노

중급 연계기

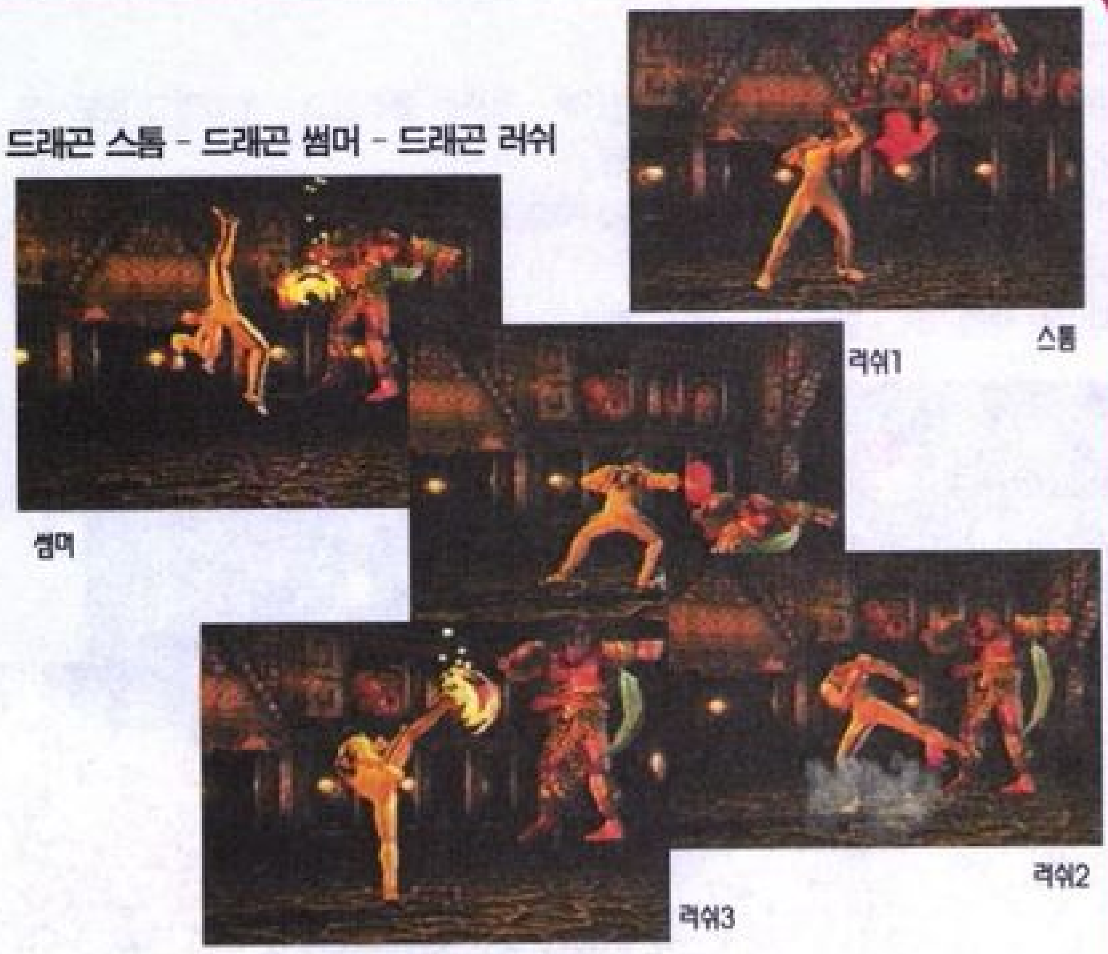
케찰코아틀 - 합돌

[제2형태]

케찰코아틀 - 앉아 LK - 라이트 핸드 스탭

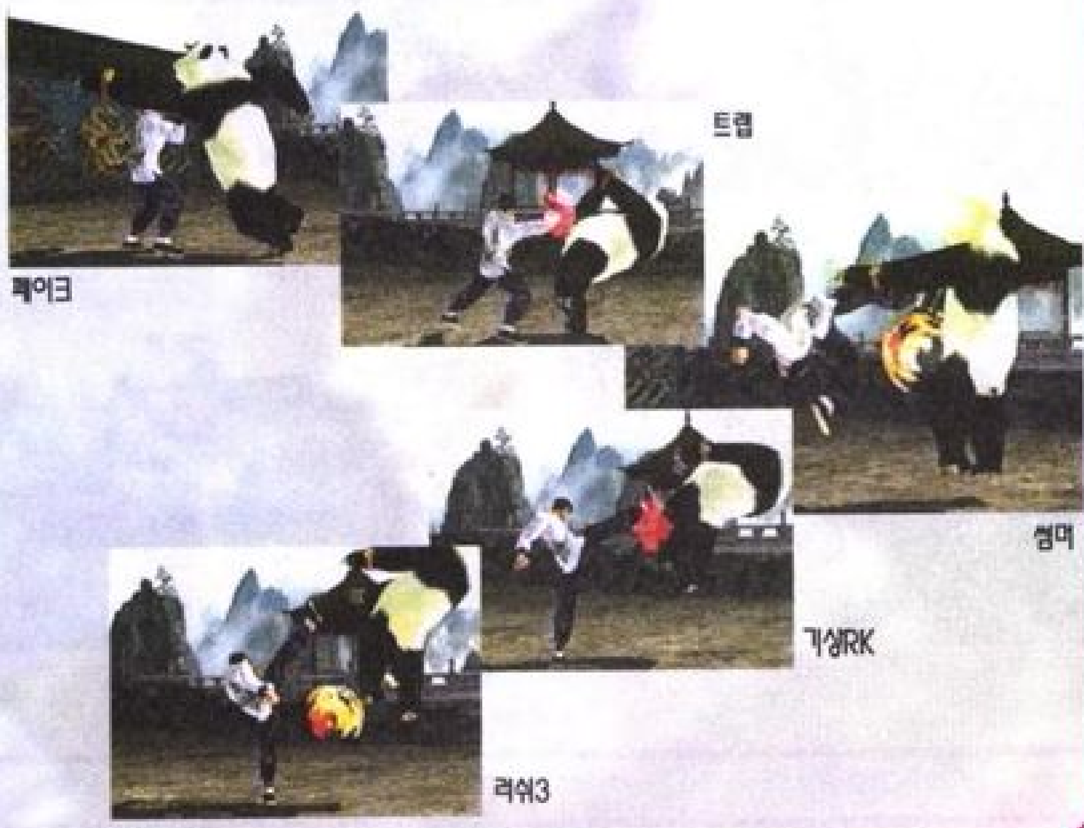

케찰 라이트 앉아LK

드래곤 스톰 - 드래곤 썸머 - 드래곤 러쉬



스톰 러쉬1 썸머 러쉬2 러쉬3

이크 스텝 - 트랩 라이트 블로우 - 하이킥 라이트 썸머 - 기상RK - 드래곤 러쉬



트랩 페이크 썸머 기상RK 러쉬3

오우거, 쿠마, 건잭(바보 삼형제)

드래곤 스톰 - 드래곤 썸머 - 드래곤 너클 콤보(➡LP, RP, RP, RP)

페이크 스텝 - 트랩 레프트 블로우 - 시트 스트레이트 레프트 썸머 - 더블 썸머

트랩 라이트 로우 킥 - 스텝 인 미들킥



전순썸머 더블썸머 트랩 페이크 스텝 트랩

폴 피닉스

폴은 특별하게 강한 연계기들을 가지고 있지 않다. 난이도가 올라갈수록 연계기의 위력이 강해지는 다른 캐릭터들에 비하여, 고급 연계기들은 어렵다면 어려운데 위력은 별로인 것들이 많다. 가장 간단하면서도 가장 강한 콤보들로 밀고 나가자.

초급 연계기

이질풍 카운터 - 원투 - 쌍비천각

선행철기 - 낙엽

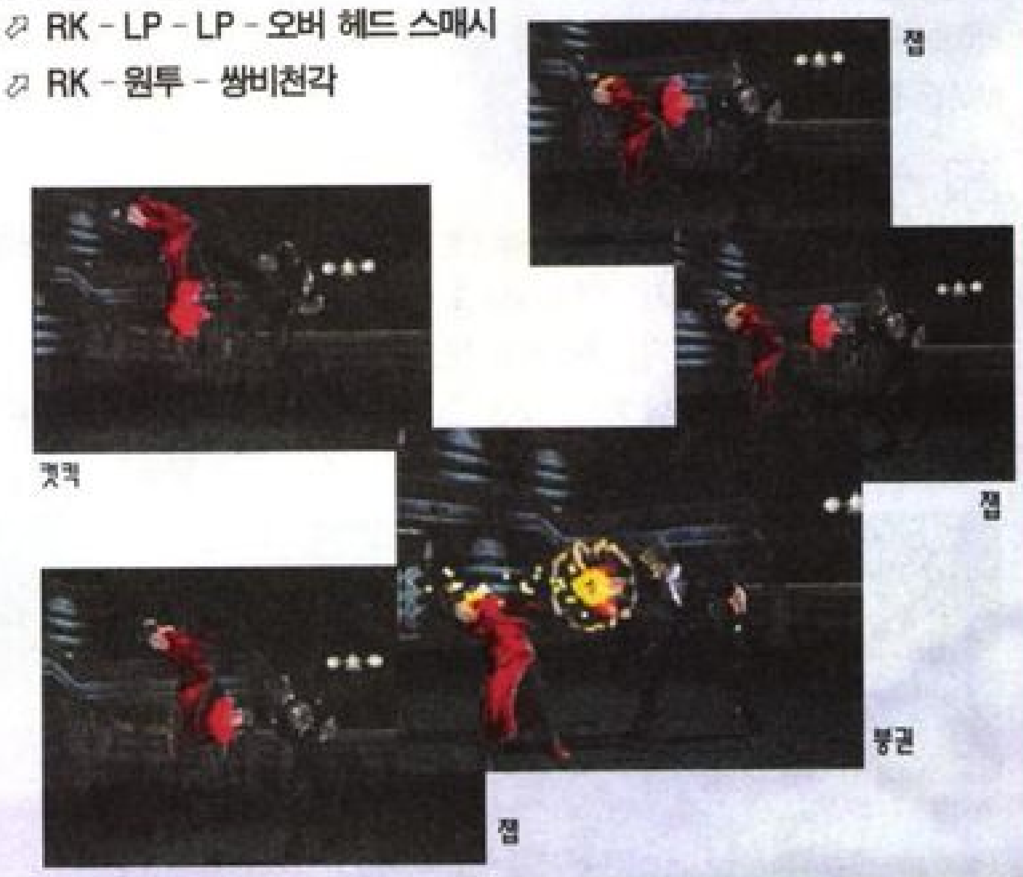
⇗ RK - LP - LP - 오버 헤드 스매시

⇗ RK - 원투 - 쌍비천각

중급 연계기

⇗ RK - 삼보룡중단차기

⇗ RK - LP - LP - LP - 붕권



잽 잭잭 잽 붕권 잽

고급 연계기

⇗ RK - LP - 선행철기

⇗ RK - LP - 선행붕권



잭잭 선행1 철기 LP 붕권

숄더 태클 카운터 - 붕권



붕권 태클



화랑

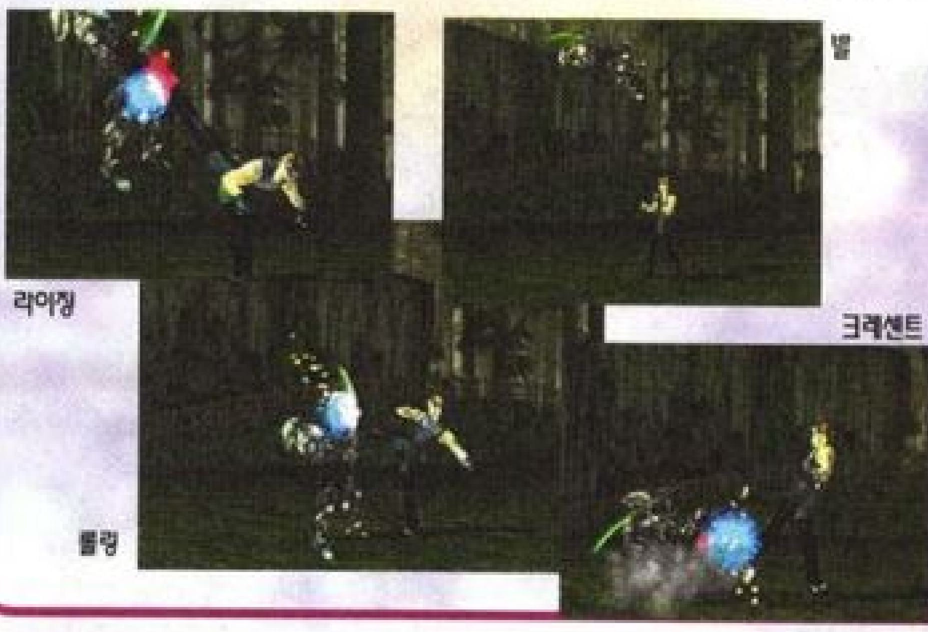
대부분의 콤보들이 상대를 엄청나게 띄우는 라이징 블레이드로부터 나온다. 게다가 가지고 있는 기술들이 대부분 강력한 연속기술들이 많기 때문에 강하고도 멋진 콤보들이 많이 있다. 연계기 중간 중간에 발위치를 바꾼다거나 하는 번거로운 조작이 많지만, 일단 익혀두면 정말로 멋진 연계기 캐릭터로 키울 수 있다.

초급 연계기

라이징 블레이드 - 원투 - 파이어 크래커
라이징 블레이드 - 레프트 킥 콤보
라이징 블레이드 - 힐 익스플로전
라이징 블레이드 - 에어 펭 - 파이어 크래커

중급 연계기

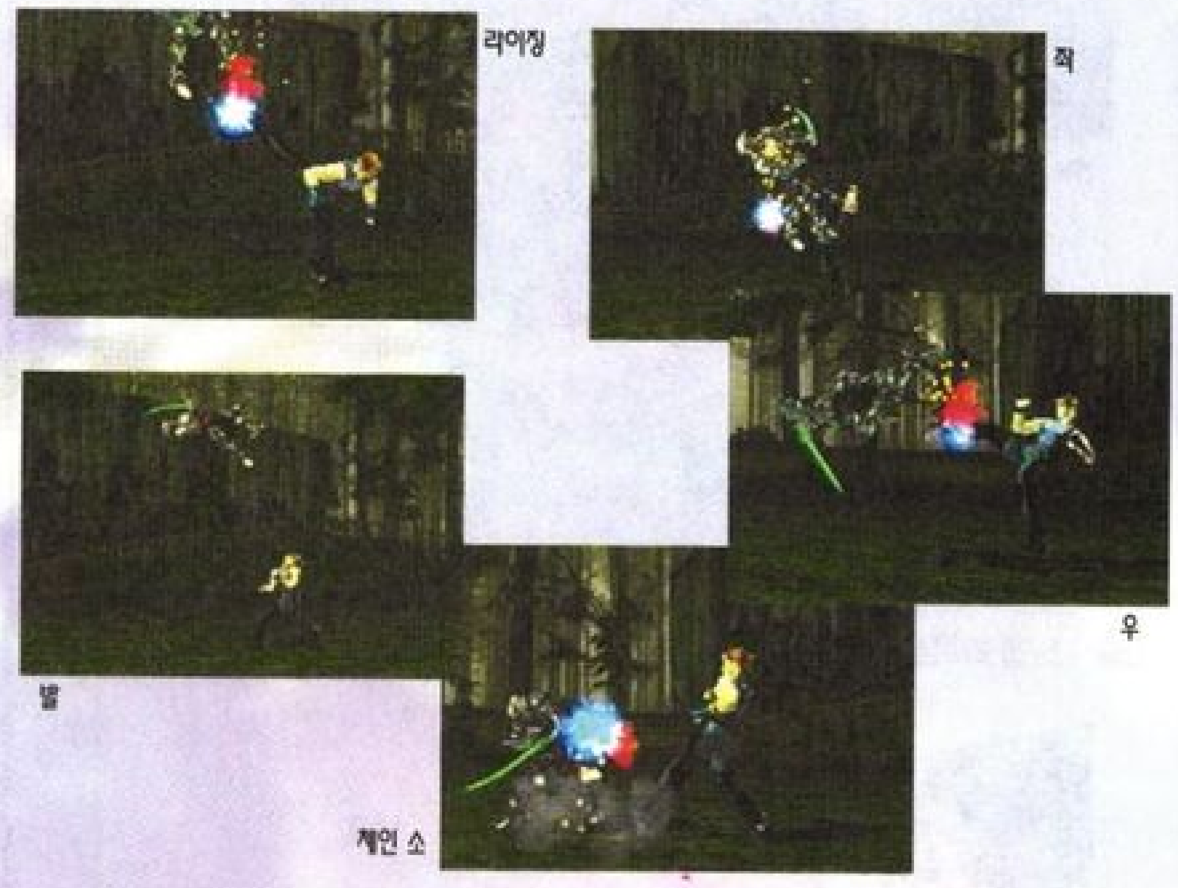
라이징 블레이드 - 라이트 킥 콤보~라이트 플라밍고- 플라밍고 레프트 소바트
라이징 블레이드 - 발바꾸기 - 힐 나이프(⇨LK.LK)
라이징 블레이드 - 발바꾸기 - 라이트닝 블로우 2단 - 체인 소 힐
라이징 블레이드 - 라이트닝 콤보~오른 걸어차기 - 플라밍고 레프트 소바트
라이징 블레이드 - 발바꾸기 - 롤링 라이트 킥 - 회전 발꿈치 떨구기



라이징 발 크레센트 롤링

고급 연계기

라이징 블레이드 - 발바꾸기 - RP - 셋업~ 레프트 플라밍고 - 플라밍고 콤보~오른 걸어차기 - 플라밍고 레프트 소바트
라이징 블레이드 - 대점프RK - 점프킥~레프트 플라밍고(⇧LK) - 레프트 플라밍고 라이트 소바트
라이징 블레이드 - 발바꾸기 - 좌 반월차기 - 오른 반월차기 - 체인 소 힐



라이징 작 우 발 체인 소

라이징 블레이드 - 대점프RK - 원투 - 파이어 크래커



라이징 대점프RK

요시미츠

기본기 어퍼 컷은 거의 모든 캐릭터의 어퍼 컷 중에서도 가장 강력한 성능을 자랑한다. 오히려, 띄우기 기술 쪽으로는 손색이 없는 대신에 일단 띄운 후에 집어넣을 수 있는 콤보 공격들에서 문제가 발생한다. 연계기 자체는 화려하고 재미있지만 위력 역시 변변치 못한 관계로 그리 강하다고 말할 수는 없다.

초급 연계기

어퍼컷 - LP - LP - 만리도축(⇗RK)
어퍼컷 - 어퍼컷 - 탄할

중급 연계기

어퍼 컷 - 인법만갈 1단 - LP - 만리도축
어퍼 컷 - LP - LP - LP - 미들 킥(⇘RK)
어퍼 컷 - 인법만갈 1단 - LP - 인법만갈 2단 - 취설
어퍼컷 - 어퍼컷 - 인법만갈 1단 - LP - 취설
어퍼컷 - 어퍼컷 - 어퍼컷 - 지뢰인



어퍼컷 어퍼컷 어퍼컷 지뢰인


원투


파이어

라이징 블레이드 - 레프트 플라밍고 - 레프트 잽 - 오른 걸어차기 - 플라밍고 레프트 소바트


라이징

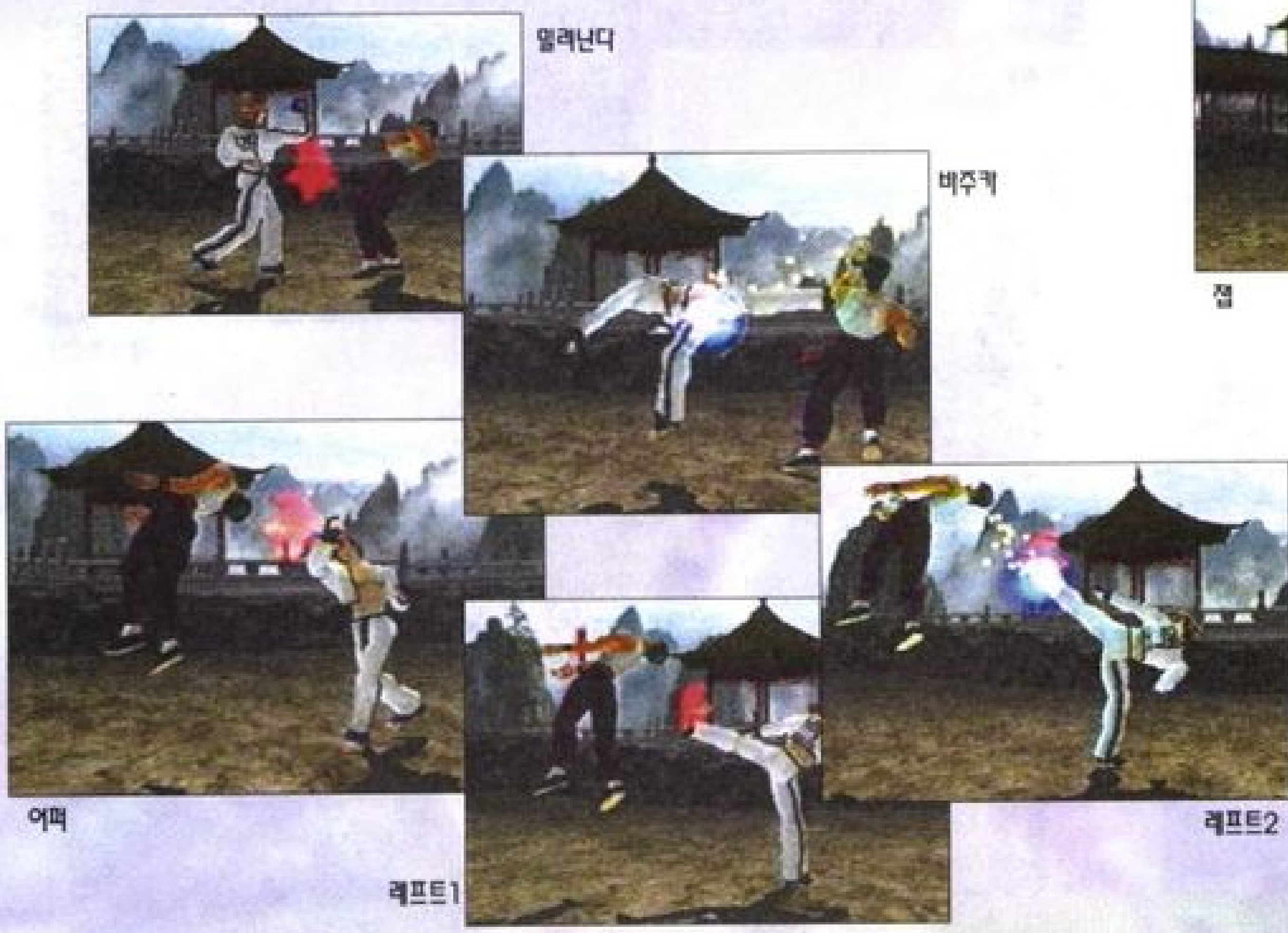
레프트


잽

우레축


소바트

오른 어퍼컷 카운터(or RK 카운터) - 바주카 킥 - 오른 어퍼컷 - 레프트 킥 콤보


밀려난다

바주카

어퍼

레프트1

레프트2

고급 연계기

어퍼 컷 - 인법만갈 1단 - LP - 인법 만갈 2단 - 탄할

요시미츠 블레이드 - 불우

어퍼 컷 - 대점프RK - LP - 취설


LP

어퍼

대점프RK

취설

어퍼 컷 - 요시미츠 블레이드 - 비공습검


비공습검

어퍼

요시



린 샤오유

뒤를 돌아 보고 있는 샤오유를 공포의 대상으로 만드는 호미각과 여러 가지 헷갈리는 패턴 덕분에 안정적인 연계기를 넣기에 좋은 캐릭터가 된다. 흔히 말하는 '한방 캐릭터' 들에 비하면 정말로 강력하다고 느끼는 연계기들은 없지만, 그대신 그만큼 쓸 기회가 자주 찾아온다는 것은 샤오유를 충분히 강캐릭터로 만든다.

초급 연계기

궁보반주 초지 - 상보장권 - 배신격 1단 - 배신격 1단 - 호미각
호미각 - 원투 - 기추장
탕건 - 배신격 1단 - 배신격 1단 - 배신격
탕건 - 배신격 1단 - 배신격 1단 - 배신격 1단 - 배신격 1단 - 스핀 킥

중급 연계기

쌍벽장 카운터 - 소퇴배신격 2단 - 배신격 2단 - 쌍벽장
궁보반주 초지 - 상보장권 - 배신격 2단 - 쌍벽장


궁보반주

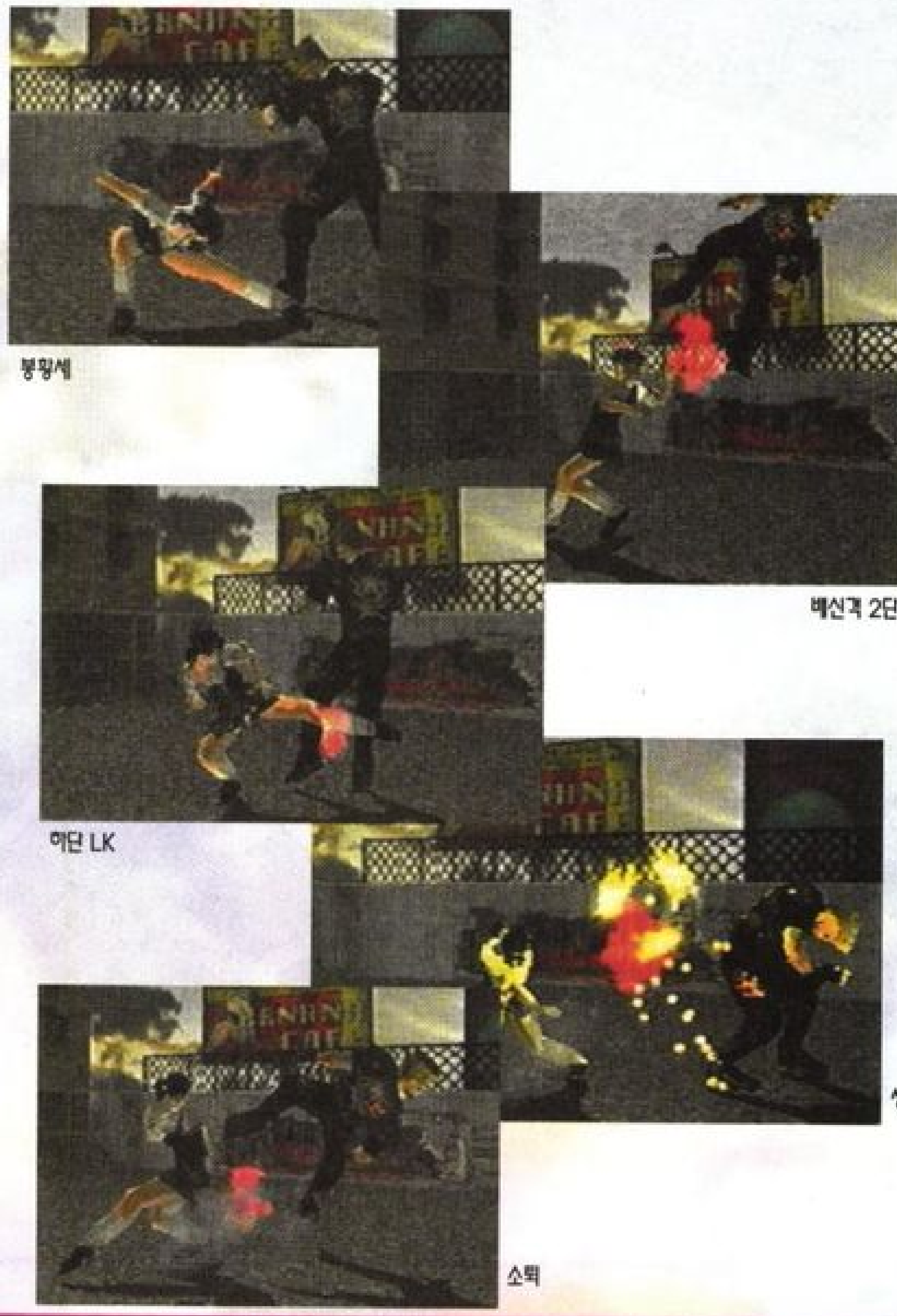

상보장권


배신격 2단


쌍벽장

고급 연계기

호미각 - 이합퇴 - 배신격 2단 - 쌍벽장
탕건 - 배신격 1단 - 배신격 1단 - 배신하단각 - 호미각
봉황세 - 점프 후 착지하며 LK - 소퇴배신격 2단 - 배신격 2단 - 쌍벽장


봉황세
배신격 2단
하단 LK
쌍벽장
소퇴

쿠마/팬더

전체적으로 스피드도 느리고, 변변한 뛰우기도 없는데다가, 기껏 띄워도 때릴 것도 없는 정말로 연계기가 빈약하기 짝이 없는 캐릭터이다. 차라리 웅귀신권 하나라도 리치가 더 길었다면 정말 이렇게까지 힘들게 억지춘향 식으로 연계기를 만들 필요는 없었을 것이라는 생각을 하게 만든다.

초급 연계기

웅귀신권 - 더블 햄머
웅귀신권 - 베어 펀치 콤보
웅귀신권 - 베어 헤븐 캐논
웅귀신권 - 연어낚기
베어 헤븐 캐논 - RP - 베어 너클
베어 헤븐 캐논 - RP - 귀신권
베어 시저스 - 베어 너클

고급 연계기

웅귀신권 - 웅귀신권 - 베어 헤븐 캐논


웅귀


웅천

웅귀신권 - 웅귀신권 - 돌려차기 - 히프 프레스


웅귀
돌
히프

궁보반주 초지 - 탕권 - 배신격 2단 - 상보장권~앞을 보기 - 이합퇴 - 배신하단각 - 호미각 - 가추장


궁보반주


탕권


배신격2


상보장권


이합퇴


배신하단각


호미각


가추장

킹

킹은 연계기들이 상당히 빈약한 캐릭터이다. 기본적으로 변변한 띄우기도 없으며, 그 이후 후속타로 집어넣을 공격들도 별로 없다. 역시 킹이 믿을 것은 하단 짠손 밖에는 없다는 말인가?

⇗ RK - 원투펀치 - 아리킥 페이크 어퍼
⇗ RK - RP, LP - ⇧ ⇗ ⇖ RK
블랙 봄 카운터 - 원투 - 아리킥 페이크 어퍼
⇗ RK - RP, LP - 브루털 사이클론


킷킥


RP, LP


브루털

곤

보너스 캐릭터임에도 불구하고 상당히 많은 수의 기술들을 가지고 있는 곤. 그러나, 엄청나게 짧은 리치와 변변치 못한 띄우기 기술들로는 왠만한 4~5단 연계기도 넘기가 벅차다. 기술들도 모두 타점이 낮은 단발계열이니 연계기에 별로 기대할 것은 없다.

물개 돌진(or 펭귄 돌진) - 닭 쪼으기
물개 돌진(or 펭귄 돌진) - 회오리
물개 돌진(or 펭귄 돌진) - 트리플 펀치
아자게 떨어뜨리기 - 회오리
기린 죽이기 - 기린 죽이기 - 꼬리치기


기린


기린


꼬리

캥거루 죽이기 - 기린 죽이기 - 꼬리치기
기린 죽이기 - 야생의 외침


캥거루


기린


꼬리



보스코노비치 박사

차라리 곤이 낫다는 말이 입에서 절로 나온다. 만약 이 캐릭터를 제대로 통제할 수 있다면 나름대로 독특한 강력함을 과시할 것 같은데, 여간해서는 Dr.B를 뜻대로 움직인다는 것은 쉬운 일이 아니다. 띄우기 기술도 적은데다가 기술이 전체적으로 발생이 느린 편이다. 그것도 모자라서 여기저기 엎어지고 다니다 보면 오히려 상대보다 자신이 더 짜증날 때도 있다. 의외로 볼만한 연계기들이 몇 개 있다.

현인권 - 현인권
현인권 - 노인권

상대 측면에서 현인권 - 현인권 - 슬라이딩
상대 측면에서 현인권 - 현인권 - 패닉 게놈


현인


패닉


현인


슬라이딩

미시마 헤이하치

철권3 최강의 띄우기 기술인 막강한 풍신권을 지니고 있다. 게다가 귀신권과 무쌍연권 등 보조적인 띄우기 기술도 수준급이다. 아쉽게도, 안정적인 연계기 기술들이 너무 한정되어 있다는 점에서 연계기들이 조금 단조롭고 지루한 점이 있다. 역시 폴과 마찬가지로 연계기의 난이도와 위력이 비례하지 않는다.

초급 연계기

풍신권 - 귀곡강장타
풍신권 - LP - LP - 풍신권
풍신권 - LP - 나락쓸기(2단) 뇌신권
풍신권 - LP - 다문살 일

중급 연계기

풍신권 - LP - LP - LP - 풍신권
풍신권 - LP - LP - 나락쓸기(1단) 뇌신권
풍신권 - LP - LP - 다문살 일
어퍼컷 - 뇌신권
나락쓸기(1단) 발꿈치 가르기(1단) - 풍신권
나락쓸기(1단) 발꿈치 가르기(1단) - 붕권
풍신권 - 뇌신권


나락


올려차고


풍신

고급 연계기

풍신권 - LP - 뇌신권
풍신권 - LP - LP - 뇌신권
풍신권 - LP - LP - LP - LP - 붕권
귀신권 - 풍신권 - 다문살 일


귀신


풍신


다문살

상대의 측면에서 풍신권 - LP - 기와깨기 붕권 - 파쇄축
나락쓸기(2단) 발꿈치 가르기(1단) - 풍신권
귀신권 - 풍신권 - 돌려차기 - 파쇄축


귀


풍

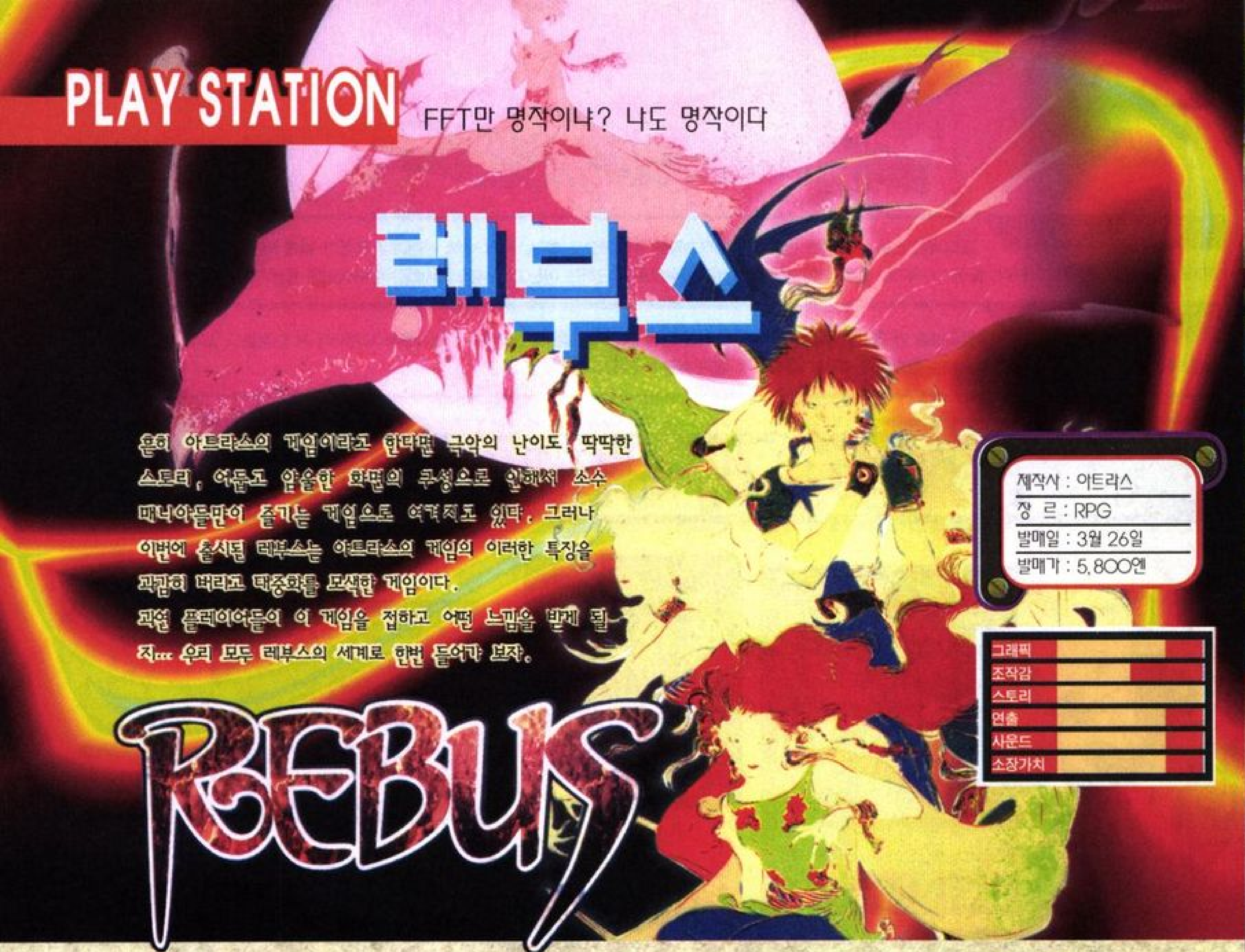

돌


피

PLAY STATION

FFT만 명작이냐? 나도 명작이다

레부스



흔히 아트라스의 게임이라고 한다면 극악의 난이도, 딱딱한 스토리, 어둡고 암울한 화면의 구성으로 인해서 소수 매니아들만이 즐기는 게임으로 여겨지고 있다. 그러나 이번에 출시된 레부스는 아트라스의 게임의 이러한 특징을 과감히 버리고 대중화를 모색한 게임이다.
과연 플레이어들이 이 게임을 접하고 어떤 느낌을 받게 될지… 우리 모두 레부스의 세계로 한번 들어가 보자.

제작사	아트라스
장 르	RPG
발매일	3월 26일
발매가	5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

레부스의 세계

만물을 생성하는 칼티아(カルティア)

칼티아라는 것은 여러 가지 효과를 만드는데 사용하는 카드 형태의 만능 아이템으로 1개의 한자가 기록되어 있다. 이것을 조합하여 사용하면 가지각색의 효과를 만들어내는 마력이 나타나게 된다. 좀더 구체적으로 이야기하면 기술을 발동시켜 적을 공격하거나, 장비품이나 환수를 만들어 적을 공격하는 것도 가능하다. 그렇다면 칼티아의 마력의 근원은 무엇일까?

6개로 구성된 레부스의 세계

노르디아(ノルディア)

대륙의 북반부에 위치하는 신생국가. 미스릴(ミスリル) 광산을 많이 가지고 있어서, 불의 칼티아(カルティア)가 발달하였으며 고도의 성장기를 맞이하고 있다. 이 나라에는 제국 문법원(帝國文法院)이 있다.



이드라스(イドラス)

산맥에 의해 다른 국가와의 문화교류가 끊긴, 대륙의 동쪽에 위치한 군사국가.

크로스랜드(クロスランド)

대륙 중심에 위치한 고대국가. 세계 최초로 텍스트(テクスト)가 발굴된 나라로, 전세계의 칼티아를 통합한 중앙 문법원이 있다.

베스타(ヴェスタ)

대륙의 서쪽에 위치한, 풍부한 자연의 혜택을 받은 국가. 칼티아 문화는 다른 나라에 비해 크게 뒤쳐져 있다. 기사제도가 없는 유일한 나라이기도 하다.

사란드라(サランドラ)

남반부에 위치한, 8개의 자치령에서 탄생된 연합국가. 음악이나 무용 등의 독립적인 문화를 누리는 밝은 국민성을 가진 국가

벤타그람(ペンタグラム)

법왕청(法王廳)을 독립된 존재로 유지시키기 위해서 건국된 종교국가. 종교상의 성지로 다른 나라로부터 침략, 지배, 간섭 등을 전혀 받지 않는다. 그 위치는 수수께끼에 쌓여있다.

중요한 위치를 가진 2개의 조직

법왕청(法王廳) 절대적인 신을 신봉하는 법왕부는 벤타그람을 총본산으로 하여, 세계 속에 신전이나 교회가 넓게 퍼져있다. 그것을 지키는 신관전사가 각지에 존재하고 있다. 또한 그 속에는 계율을 어기는 자를 비합법적으로 처단하는 이단고문관(異端審問官)이 비밀리에 활동하고 있다.

문법원(文法院) 칼티아를 연구하는 학술집단. 엄한 규칙에 의해 관리되는 칼티아 학자는, 문법사로서 세계에서 서 인정받고 있다. 문법원과 법왕청은 적대관계에 있지만, 법왕청 이외에는 칼티아의 재료를 창조할 수 없기 때문에 협력체제를 맺고 있다.

REBUS 등장 캐릭터 소개



토키사 · 크라쉐
(トキサ・クラシェ)

이 게임의 남자 주인공. 상인의 아들로서 자유기사가 되기 위해 세계를 떠돌아다닌다. 기사이기는 하지만 정식으로 주군을 섬기고 있지는 않다. 깊게 생각하지 않고 행동으로 옮기는 무대포적인 성격의 소유자이지만 언제나 정의감이 넘친다

듀란 · 부케
(デュラン・ブーケ)

조용하고 냉정한 판단으로 자경단(自警)을 제어하는 신관전사. 언제나 침묵을 지키기는 하지만 온화한 성격을 지녔다

포샤 · 산타무르
(ポーシャ・サンタムール)

내성적인 성격의 무녀(巫女). 결단력이 없는 자신에 대한 콤플렉스를 가지고 있으며 라크리마를 동경하고 있다

라크리마 · 크리스티
(ラクリマ・クリスティ)

이 게임의 여자 주인공. 언제나 올바른 것을 추구하는 신관전사(神官戰士)로서 신을 섬기는 사제의 손에 자랐기 때문에 신의 규율에 항상 복종한다

모나 · 사라디아트
(モナ・サラディアート)

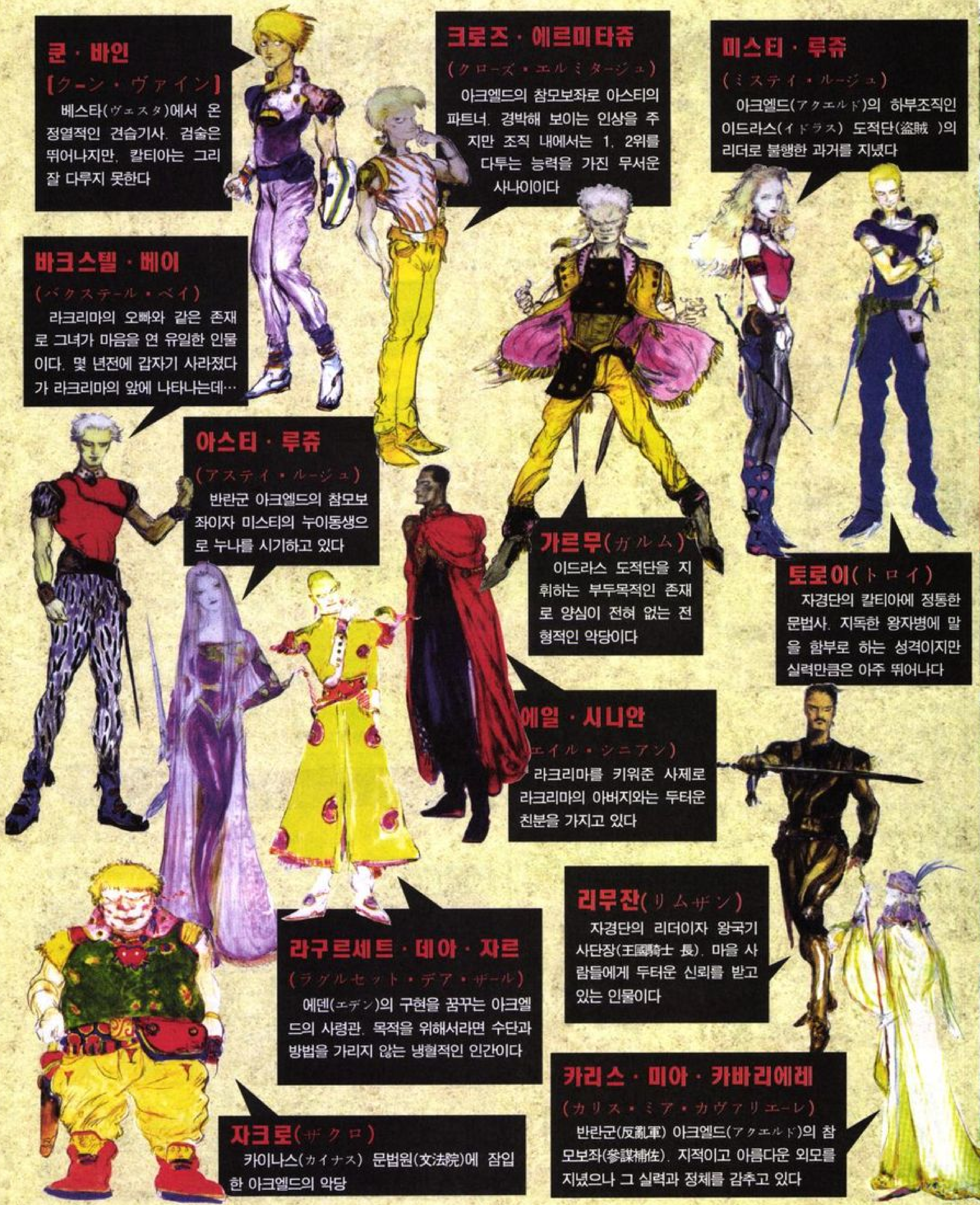
이드라스 도적단에게 붙잡히지만 토키사 일행에 의해 구출되는 소녀. 세계수를 관리하는 신관(神官) 드루이드(ドルイド) 소녀로 자신을 구해준 토키사에게 호감을 가진다

일 · 바나 · 아라나
(イル・ヴァーナ・アラーナ)

쾌활한 성격으로 자경단의 분위기를 조성하는 무드 메이커. 본업은 무용수이다

에레 · 라모네라 · 시논
(エレ・ラモネラ・シノン)

시논 백작의 딸로 대단한 공주병에 걸려있다. 하지만 언제나 억압받는 자신의 신분 때문에 아버지에 대해 반발심을 가지고 있다



쿤 · 바인
[クーン・ヴァイン]

베스타(ヴェスタ)에서 온 정열적인 견습기사. 검술은 뛰어나지만, 칼티아는 그리 잘 다루지 못한다

크로즈 · 에르미타쥬
(クローズ・エルミタージュ)

아크엘드의 참모보좌로 아스티의 파트너. 경박해 보이는 인상을 주지만 조직 내에서는 1, 2위를 다투는 능력을 가진 무서운 사나이이다

미스티 · 루쥬
(ミスティ・ルージュ)

아크엘드(アクエルド)의 하부조직인 이드라스(イドラス) 도적단(盜賊)의 리더로 불행한 과거를 지녔다

바크스텔 · 베이
(バクステール・ベイ)

라크리마의 오빠와 같은 존재로 그녀가 마음을 연 유일한 인물이다. 몇 년전에 갑자기 사라졌다가 라크리마의 앞에 나타나는데…

아스티 · 루쥬
(アスティ・ルージュ)

반란군 아크엘드의 참모보좌이자 미스티의 누이동생으로 누나를 시기하고 있다

가르무(ガルム)

이드라스 도적단을 지휘하는 부두목적인 존재로 양심이 전혀 없는 전형적인 악당이다

토로이(トロイ)

자경단의 칼티아에 정통한 문법사. 지독한 왕자병에 말을 함부로 하는 성격이지만 실력만큼은 아주 뛰어나다

에일 · 시니안
(エイル・シニアン)

라크리마를 키워준 사제로 라크리마의 아버지와는 두터운 친분을 가지고 있다

리무잔(リムザン)

자경단의 리더이자 왕국기사단장(王國騎士 長). 마을 사람들에게 두터운 신뢰를 받고 있는 인물이다

라구르세트 · 데아 · 자르
(ラグルセット・デア・ザール)

에덴(エデン)의 구현을 꿈꾸는 아크엘드의 사령관. 목적을 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 냉혈적인 인간이다

카리스 · 미아 · 카바리에레
(カリス・ミア・カヴァリエーレ)

반란군(反亂軍) 아크엘드(アクエルド)의 참모보좌(参謀補佐). 지적이고 아름다운 외모를 지녔으나 그 실력과 정체를 감추고 있다

자크로(ザクロ)

카이나스(カイナス) 문법원(文法院)에 잠입한 아크엘드의 악당

게임 플레이를 위해서 알아두어야 할 지식

여러 가지 메뉴

TRADE ……………
세이브 데이터간의 아이템을 교환할 수 있는 모드

ARENA ……………
투기장에서 전투를 하는 모드로 경험치는 없지만 아이템을 얻을 수 있는 모드

VS ……………………
5개의 스테이지를 골라서 1, 2P간의 모의전투를 할 수 있는 모드

ARCHIVES ………
지금까지의 스토리를 관람할 수 있는 모드

전투 지식

1 칼티아를 사용하자

칼티아의 종류는 크게, 미스릴, 실크, 세계수의 3가지로 나뉘어져 있으며 각각의 텍스트를 사용하여 상조나 공격을 할 수 있다.

2 칼티아를 조합하자

칼티아는 개인의 능력에 따라 조합을 할 수 있다. 조합해서 사용하면 그 효과가 높아지는 것은 당연하다.

3 인간 캐릭터가 죽으면 게임오버

이 게임에서 아군의 환수는 아무리 죽어도 다시 상조할 수 있지만, 인간 캐릭터는 한 명이라도 죽게 되면 바로 게임 오버가 된다. 그러므로 인간 캐릭터의 레벨을 중점적으로 올리는 것이 좋다.

4 환수의 3가지 속성을 잘 활용하자

환수의 속성은 크게 3가지로 코몬(일반체), 돌(금속체), 쉐도우(정신체)로 나뉜다. 각각의 속성은 가위바위보 게임과 같은 열성과 우성이 있다. 이 점을 잘 이용해야만 게임을 쉽게 진행시킬 수 있다. 속성은 간단하게 심볼화되어 있으니 쉽게 판단할 수 있다.



5 무기와 방어구의 지형에 대한 상성을 활용하자.

무기 역시 상성을 가지고 있다. 도끼계의 무구는 상대보다 높은 곳에서 공격할 때 20의 추가 대미지를, 검은 상대와 같은 위치일 때, 창은 상대보다 낮은 위치에 있을 때 추가 대미지를 준다. 또한, 방어구는 높은 곳에서 적의 공격을 감소시키며 몸의 방어구는 같은 위치, 다리는 낮은 위치에 있을 때 대미지가 감소하게 된다.



6 장비의 랭크를 주의

각 캐릭터는 장비의 랭크를 가지고 있어서 그 랭크이하의 장비만을 사용할 수 있다.

8 HP의 잔량을 항상 체크

물리적인 공격시의 대미지 양은 HP의 잔량과 비례한다. HP가 100으로 꽉 차있으면 100%의 공격, 즉 HP의 잔량만큼 공격이 된다.

7 장비를 상조하자

칼티아에 의한 상조는 환수뿐만이 아니라 장비까지도 상조할 수 있다. 장비 상조도 낮은 랭크와 높은 랭크가 나뉘어져 있으므로 캐릭터에 따라 장비상조를 하도록 하자(장비 상조는 스테이지 전에 종합메뉴에서 할 수 있다).

8 상자는 법술로 파괴

이 게임에서는 상자가 많이 나온다. 이 상자들은 불이나 번개로 부술 수 있으며 그 속에서 아이템을 얻을 수 있다.

10 환수는 스테이지마다 새롭게 상조

환수들은 스테이지가 거듭될수록 새로운 종류가 생기므로 환수의 레벨은 그다지 신경을 쓸 필요가 없다. 참고로 말해서 적들의 환수는 언제나 1이다.

법술(法術) 일람

*법술 일람은 조합하지 않은 원래 법술의 상태이기 때문에 범위는 표시하지 않았다.

화( )

화속성의 법술. 일부를 제외하고는 단수공격. 나무 등을 불태운다.

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
화(火)	60	90	1~2	
강화(强火)	64	99	1~2	
석화(石火)	64	88	1~3	
화침(火針)	65	103	1~2	
열화(烈火)	72	90	1~2	
유화(流火)	82	85	1~3	토(土)의 보조속성
부지화(不知火)	90	90	1~2	수(水)의 보조속성
대화재(大火災)	90	80	0	
중포화(重砲火)	100	82	2~4	
유성화(流星火)	104	88	1~3	토(土)의 보조속성
집중포화(集中砲火)	130	120	1~2	
전광석화(電光石火)	150	110	1~4	풍(風)의 보조속성

염( )

화속성의 광범위한 법술.

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
염(炎)	45	75	0~2	
염상(炎上)	50	80	2~3	
기염(氣炎)	54	75	0	
홍염(紅炎)	65	85	0~2	
마염(魔炎)	72	80	0~2	금속체 공격시 대미지 + 10
염제(炎帝)	77	80	0~2	정신체 공격시 대미지 + 10
괴기염(怪氣炎)	90	78	0	
홍연내염(紅蓮乃炎)	110	100	0~1	일반체 공격시 대미지 + 10
가루나염(迦樓羅炎)	130	90	0~4	풍(風)의 보조속성

빙( )

수속성의 법술. 일부를 제외하고 단수공격. 강을 얼린다.

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
빙(氷)	50	90	1~2	
수빙(垂氷)	54	75	0	
빙침(氷針)	45	75	0~1	
유빙(流氷)	74	85	0~2	금속체 공격시 대미지 + 10
거대빙(巨大氷)	90	85	1~1	
빙하(氷河)	88	75	0~2	
빙하기(氷河期)	90	78	0	풍(風)의 보조속성
홍연내빙(紅蓮乃氷)	120	1~2	1~1	???

수( )

수속성의 광범위한 법술로 일부는 회복계이다.

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
수(水)	45	75	0~2	
약수(藥水) 회복30			0~1	
영수(靈水) 회복40			0	
수수(垂水)	50	80	0~2	
대수(大水)	58	80	0	
해수(海水)	58	72	0~3	금속체 공격시 대미지 + 20
격수(激水)	74	94	0~2	
수은(水銀)	72	80	0~2	일반체 공격시 대미지 + 20
국수(菊水) 회복50			0~1	
철포수(鐵砲水)	79	84	2~4	풍(風)의 속성보조
대홍수(大洪水)	89	85	0	
용토수(龍吐水)	99	85	2~4	
은명수(銀明水) 회복60			0~1	
금명수(金明水)회복65			0~1	
배수내진(背水乃陣)119	119	88	0~4	공격시 HP30 회복

약( )

약속성의 회복법술

명칭	회복치	사정거리
약(藥)	45	0~1
기약(奇藥)	60	0~1
백약(百藥)	80	0~1
백약내장(百藥乃長)	100	0~2

뇌( )

풍속성의 법술로 일부를 제외하고 단수공격.

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
뇌(雷)	60	90	1~2	
병뇌(病雷)	65	94	1~1	
뇌전(雷電)	72	92	1~2	정신체 공격시 대미지 + 10
격뇌(激雷)	84	100	1~2	
뇌수(雷獸)	93	92	1~2	금속체 공격시 대미지 + 10
백뇌(白雷)	95	85	0~2	
건어뇌(建御雷)	103	84	0~1	일반체 공격시 대미지 + 10
부화뇌동(附和雷同)	150	120	0~2	공격시 HP5 감소
뇌오내진(雷鳴乃陣)	130	110	0~2	공격시 HP30 회복

풍( )

풍속성의 광범위한 법술

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
풍(風)	45	75	0~2	
강풍(强風)	48	80	0~2	
병풍(病風)	50	80	0~3	
열풍(烈風)	54	75	0~2	화(火)의 보조속성
해풍(海風)	58	86	0~3	금속체 공격시 대미지+20
태풍(台風)	70	87	0~3	수(水)의 보조속성
마풍(魔風)	74	70	0~4	일반체 공격시 대미지+10
용권풍(龍卷風)	80	78	0~4	
미주태풍(迷走台風)	120	70		공격대상이 불규칙적으로 변화
십승내풍(十乘乃風)	125	75	0	정신체 공격시 대미지+22

암( )

토속성의 법술로 일부를 제외하고 단수공격.

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
암(岩)	60	90	1~2	
암수빙(岩垂氷)	62	90	1~2	
두암(兜岩)	65	95	1~2	
기암(奇岩)	67	89	1~3	
대암(大岩)	72	98	1~3	
용암(溶岩)	82	85	1~3	화(火)의 보조속성
거대암(巨大岩)	89	88	0~2	
집괴암(集塊岩)	93	95	1~4	
유성암(流星岩)	104	88	1~4	화(火)의 보조속성
퇴적암(堆積岩)	110	80	0~2	
오백인암(五百引岩)	100	100	0~4	

진( )

토속성의 광범위한 법술로 지면을 상승, 하강시킨다.

명칭	공격력	명중력	사정거리	기타
진(震)	42	75	0~3	지면을 상승
강진(强震)	46	80	0~2	지면을 하강
열진(烈震)	50	82	0~3	지면을 고르게 한다
대진(大震)	55	70	0~2	지면을 상승
격진(激震)	74	87	0~3	지면을 상승
거대진(巨大震)	80	86	0~2	지면을 하강
진재(震災)	77	87	0~1	지면을 상승, 화(火)의 보조
직하형진(直下型震)	110	115	0	지면을 하강
세기말진(世紀末震)	125	100	0~2	지면이 불규칙 변화, 풍(風)의 보조속성



REBUS 스토리공략

생각한 대로 만물을 만들어내는 칼티아…
먼 옛날부터 칼티아와 함께 같은 길을 걸어온 사람들…
칼티아의 불로 어둠을 밝히고, 칼티아의 바람으로 바다를 가르고
칼티아의 흙에 작물을 뿌리고, 칼티아의 물로 길러왔다…
그 대지의 이름은 레부스(レブス) 칼티아 문명이 번영한 세계…
천년의 역사 속에서도 커다란 전쟁 하나 없는 평화로운 사람들의 세계
하지만 그곳에도 불행이 찾아왔다.
그들이 칼티아의 은혜를 잊었을 때, 레부스에 파멸의 슬픔이 배어 나왔다…
이 이야기는 혼란의 레부스를 살아온 어떤 영웅들에 관한 기록이다…
자유기사(自由騎士) 토키사(トキサ),
악한 것을 거부하고 마음대로 살아가는 소년
신관전사(神官戦士) 라크리마(ラクリマ),
아버지를 존경하고 법을 수호하는 소녀
이 둘의 발자취를 쫓는 자는 알 것이다,
커다란 기쁨과 슬픔을 모두…

토키사 편

1043년 벤타그람 대성당 (ペンカグラム 大聖堂)

소녀: 어머님…저, 매우 불안합니다…
소녀의 어머니: 모나(モナ), 네가 걱정하는 건 아무 것도 아니야.
소녀: 저희들의 미래가 보이지 않습니다… 게다가 뭔가, 매우 두려운 무언가가 일어날 것 같은 기분이…
모나의 어머니: 가엾은 아이… 반신(半身)에 흐르는 나의 피 때문에, 파멸의 징조를 느껴버렸구나. 이걸 가지고 있거라.
모나: 어머님, 이건?
모나의 어머니: 숨겨져야 할 금단의 칼티아…인간이『오리지널(オリジナル)』이라고 부르는 것이란다.
모나: 금단의 오리지널 칼티아… 이걸로 무엇을 상조(想造)할 수 있죠?
모나의 어머니: 적혀있는 칼티아 문자가 의미하는 것은『무(無)』…이 오리지널 칼티아로 상조되는『무(無)』는 모든 존재를 없애버린다…
모나: 모든 것을 없애는 힘을 지닌 칼티아…어째서 이걸 저에게?
모나의 어머니: 파멸의 징조를 느낀 것은 내가 아닌, 모나, 너였다… 그것은 시대가 변해 나의 역할이…즉 나의 목숨이 다했다는 것을 의미한다…
모나: 예! 어머님…
모나의 어머니: 모나, 너는 인간의 세계에서도, 나의 세계에서도, 이단(異端)의 몸… 하지만 그건 양쪽의 세계를 연결시키는 다리가 될 수 있다는 것도 의미한다. 이제 운명을 따르는 것이야.
모나: 어머님…저는 무엇을 해야하죠?
모나의 어머니: 파멸을 부른 연분을 세계로부터 없애기 위해『무(無)』가 존재한다. 그리고 그 오리지널은 성스러운 사람에게 건네지 않으면 안된다.
모나: 하지만 칼티아 문자의 설명이 적힌『텍스트(テクスト)』가 없으면 사람은 칼티아를 사용할 수 없습니다.
모나의 어머니: 나의 일족과 같은 숙명을 이어받은 자가, 사람들 속에도 있을 것이다. 그 자라면 텍스트가 없더라도 오리지널을 사용해서 무(無)를 상조할 수 있을 것이다.
모나: 하지만…어떻게 그 사람을 알아보죠?
모나의 어머니: 때가 되면 그 자가 자연스럽게 너의 앞에 나타날 것이다. 나의 피를 이어받아 마력을 가진 너라면 한눈에 알아볼 것이다.



모나의 운명은 어떤 것일까?

레부스의 세계에 닥쳐올 파멸의 시간을 막아야하는 사명을 가진 모나. 이들 모녀 앞에 문법사 라구르세트와 벨트슈멜츠, 미스티가 나타나서 모나를 끌고 간다. 에덴을 상조하겠다는 라구르세트. 그는 이미 모나의 오빠 산을 반란군 아크엘드의 두령으로 앉혔다고 하는데… 벨트슈멜츠는 라구르세트에게 자신은 신을 확인하는 것일 뿐이라고 하며 그를 이단자로 여긴다. 도대체 이들의 관계는 무엇일까?



라구르세트

시논 백작(シノン伯爵)의 영지내. 모나를 끌고 가던 이드라스 도적단 앞에 시논 백작의 딸 에레(エレ)가 나타난다. 에레는 그들을 상인으로 착각하고 말을 걸지만, 이때 모나가 자신을 구해달라고 소리를 지른다. 모나의 모습을 본 에레는 미스티 일행이 상인이 아니라는 것을 알고 도움을 구하기 위해 사라진다. 그사이에 모나는 도망치고 해적단은 모나를 찾기 시작한다.



공주병에 걸린 에레

제 1장 드루이드의 소녀 (ドルイドの少女)



시논 백작의 영지는 동쪽의 군사국가 이드라스와 우리 크로스랜드 중앙국의 국경선상에 걸쳐있는 좀 이상한 곳이에요. 특별히 국경의 마을로 번영하고 있다는 것만이 아닌, 좋은 느낌이 드는 곳. 거기에 칼티아를 만들어 내기 위한 최고의 소재, 세계수의 묘목이 있다는 것을 들었을 때에는 정말로 놀랐어요. 하지만 세계수는 신전에서만 기를 수 있는 신수(神樹)에요! 자세한 이야기를 들어보니, 최근에는 백작처럼 높은 지위와 부를 지닌 사람에게는 묘목을 주려고 한다고 하네요. 하여튼 사람들이 가지고 싶어하는 물건임은 틀림없어요. 나와 자경단의 동료 듀란이 카이나스 마을에서 백작이 있는 곳까지 출장 나온 것은 그 세계수를 맑게 한다는 어떤 의식을 위해서… 이 칼티아 문명치고는 좀 고전적인… 이런 건 신관전사 듀란에게 말해봤자 입만 아프겠죠.

-아라나-

세계수가 있는 곳에서 칼싸움을 하며 담소를 나누고 있던 토키사와 아라나. 그리고 듀란. 주인공 토키사는

레부스

자유기사로 시논 백작의 영내에 머무는 자이다. 이들이 이야기를 나누고 있을 때 에레가 나타나 드루이드승(ドルイド僧)의 소녀가 잡혀있다고 알리자 모두는 전장으로 향한다. 전장에는 미스티와 가르무가 버티고 있었다. 미스티는 가르무에게 모나를 데리고 가라는 명령을 내리고 토키사 일행은 미스티의 해적단과 전투를 벌이게 된다

승리조건

미스티를 쓰러뜨려라

적

마이레스 코몬(マイレスコモン)×5
마이레스 돌(マイレスドール)×5
미스티(ミスティ) Lv1

첫 전투이기 때문에 큰 부담은 갖지 않아도 된다. 환수의 상성을 생각해서 공격하면 간단히 이길 수 있다. 미스티는 환수로 공격하기보다는 캐릭터로 공격하자. HP가 떨어지면 풀밭에 있는 약초를 이용하자.


HP가 떨어졌을 때는 약초를 이용

전투가 끝나면 토키사는 모나를 찾으러 가자고 하지만, 듀란은 모나를 죽이려고 했다면 끌고 갈 리가 없다며 돌아가자고 한다. 일행은 칼티아의 보충도 중요하기 때문에 미스티를 데리고 돌아가기로 한다.


영리한 듀란

시논 백작의 저택. 미스티를 잡아온 일행은 미스티를 심문하지만 좀처럼 입을 열지 않는다. 결국 아라나의 설득으로 입을 열게 된 미스티. 그녀는 귀족의 자녀로 10년 전에 도적의 습격을 받아서 멸문당한 루쥬가문의 자손이었다. 그러한 그녀가 해적이 된 이유는 도대체 무엇일까?

이때 아크엘드의 본지에서는 크로즈가 아스티에게 누나에 대한 이야기를 하지만 아스티는 반돌(バンドール)에게 사랑 받는 것은 자신 혼자이어야만 한다고 말하면서 미스티를 죽게 내버려두려고 한다.


미스티가 귀족이라니!

제 2장 정의의 거래(正義の取引)



미스티를 앞에 둔 일행들. 미스티가 자신을 풀어주면 모나를 풀어주겠다는 거래를 요청하자, 듀란은 그 거래를 받아들이겠다고 한다. 토키사는 해적의 말 같은 건 믿지 않겠다고 말하지만 다른 사람들이 찬성하는 바람에 거래가 성립하게 된다.

드루이드의 소녀 모나를 유괴한 도적단…도적단의 두목인 미스티… 그녀와 드루이드의 소녀 모나와 인질 교환을 하기 위해 우리들은 미스티의 안내로 적의 본거지로 향했다. 아마도 기사의 이상향을 좇던 토키사에게는 이 인질교환이 납득할 만한 일이 아닐 것이다… 그의 말도 이해한다… 하지만 드루이드의 보호는 신관전사이기도 한 나에게는 최우선으로 해야할 일이다. 세계수를 기르는 것은 드루이드승…

그렇게 오래 전부터 내려오는 것을 지키는 것도 법의 수호자인 신관전사의 역할. 그래서 난 미스티와의 거래를 선택했지만… 사태는 우리들이 예상한 것과는 다른 방향으로 흘러갔다.

—듀란—

미스티와 모나를 교환하기 위해서 해적들의 본거지로 오게 된 토키사 일행. 토키사는 가르무에게 교환을 하자고 하지만 가르무는 이미 아크엘드로부터 미스티를 죽이라는 명령과 함께 자신이 리더가 되었다는 이야기를 한다. 미스티는 가르무의 말을 듣고 큰 충격을 받는다. 일행들은 할 수 없이 무력을 사용하여 모나를 구하기로 한다.

승리조건

드루이드의 소녀 모나를 구출하라.

적

캬우(キャウ)×1
마이레스 코몬(マイレスコモン)×1
마이레스 쉐도우(マイレスシャドウ)×3
비헷드 코몬(ビヘッドコモン)×1
비헷드 쉐도우(ビヘッドシャドウ)×1
도적(盜賊) Lv3×3
가르무(ガルム) Lv5

전투의 목적은 모나를 구출하는 것이지만, 모든 적을 쓰러뜨리는 것이 우선이다. 이번 전투부터 처음 나오는 상자는 불이나 번개로 부수면 아이템이 나오니 앞으로도 상자가 나오면 반드시 부수는 것을 잊지 말자. 모나를 둘러싸고 있는 적은 쉐도우 계열이므로 돌 계열의 환수를 많이 데려가자.환수 중 유일하게 속성이 없는 캬우는 보물상자를 부숴버리므로 되도록 빨리 처리하자.


상자를 부수면 아이템이 나온다


미스티를 배반한 아크엘드

전투가 끝나면 가르무는 두고보자면서 도망치고 일행은 모나를 무사히 구출하여 시논 백작의 성으로 돌아온다. 백작은 모나에게 여러 가지 질문을 하고 모두는 쉬기로 한다. 듀란은 미스티가 감금되어 있는 방으로 가서 미스티에게 카이나의 자경단에 들어오라고 하지만 미스티는 자신에게 상관하지 말라고 말한다. 듀란은 계속하여 신의 축복을 받으라고 하지만 미스티는 자신의 가문을 습격한 사람들 중에는 성직자도 있었다고 하면서 분노를 터뜨린다. 미스티의 아버지는 당시에는 금기였던 환수를 연구하다가 이단심문관에게 엄벌을 받은 것이었다. 듀란은 아무 말 없이 미스티의 방을 나오고, 아라나와 듀란은 자경단으로 복귀하지 않고 일단 이곳에 남기로 한다.


배신당한 미스티

우리들은 드루이드의 소녀 모나를 도적들의 마수로부터 구해냈지만…. 기사단은 노르디아(ノルディア)에서 일어난 반란을 제압하기 위해서 북상했기 때문에 부재중! 타이밍이 좋지 않아요. 더구나 뭘 그렇게 많이 가지고 있던지 도적들은 칼티아를 펑펑 써대고 환수까지 상조해내지 뭐예요. 도대체 그들은 어디서 그런 기술을 알게 된 건지. 꼭 문법사가 도적들 중에 있는 것 같아요. 하지만 돈이 필요한 것이라면 세계수를 노리면 될텐데, 왜 드루이드승을? 그 답이 되는 열쇠를 미스티나 모나가 가지고 있는 게 틀림없지만…. 둘다 말을 해주지 않을 것 같아요…

—아라나—



제 3장
걸어가야 할 길을 찾아서…



다음 날, 모나의 앞에 에레와 토키사가 나타나서 아침식사로 귤을 준다. 토키사는 에레가 상조해낸 귤이 맛없을 거라고 하지만 모나는 군소리 없이 먹으면서 자신이 어릴 적에 오빠와 산딸기를 많이 먹었다는 이야기를 한다. 그 말을 들은 토키사는 자신이 반드시 산딸기를 구해다 주겠다고 약속한다. 한편, 미스티는 가르무가 아크엘드의 명령으로 자신을 죽이려고 했던 생각을 하면서 혼란스러워 하지만 가르무가 거짓말을 했을 것이라고 믿는다. 이때 아크엘드의 밀사가 와서 미스티에게 아크엘드로 돌아오지 말고 도망치라는 말을 전한다. 이 말을 들은 미스티는 왜 그렇게 해야 하냐고 묻지만 그는 아무런 대답도 하지 않는다. 그러자 미스티는 침입자가 왔다고 소리를 지른다. 이 소리를 듣고 듀란과 아라나가 들어온다. 아라나는 미스티에게 자신들의 힘이 되어달라는 부탁을 하고 미스티는 이들과 함께 싸우면 가르무를 만날 수 있을 거라고 생각하면서 이를 수락한다. 이때 밖에서는 도적단이 모나를 빼앗기 위해 처들어오고 토키사 혼자서 이들을 맞이한다.



점점 혼란스러워하는 미스티

승리조건
도적단을 전멸시켜라
적
비헷드 코몬(ビヘッドコモン)×2
비헷드 돌(ビヘッドドール)×2
비헷드 쉐도우(ビヘッドシャドウ)×2
모데레 코몬(モーエレコモン)×4
도적(盜賊) Lv4×3
가르무(ガルム) Lv5

처음에는 토키사와 환수들로 전투를 해야하기 때문에 굉장히 힘들지만 일단 4턴까지만 버티자. 4턴이 되면 미스티와 아라나, 그리고 듀란이 맵의 우측 중앙에 나타난다. 적들 중에는 원거리 공격을 하는 모데레가 처음으로 등장하니 주의하자. 지형은 거의 평지이므로 칼 종류를 장비해주는 것이 좋다.



듀란 일행의 증원

전투가 끝난 후 미스티는 가르무와 이야기를 하게 해달라고 한다. 미스티는 가르무에게 자신을 죽이라고 명령한 자가 누구인지를 묻자, 가르무는 미스티의 동생 아스티라고 말한다. 이때 크로즈가 나타나 가르무를 죽이고 사라진다. 자신의 동생이 자신을 죽이라고 했다는 사실을 알게 된 미스티는 동생이 왜 그랬는지를 궁금하게 여긴다. 일행은 모두 시논 백작의 성으로 돌아온다.



아스티가 미스티를 죽이라고 했다니?

성으로 돌아온 일행은 미스티에게 감사를 표하고 결국 미스티도 자경단에 들어가기로 결정한다. 일행은 이곳에 아직 도적들이 있을 지 모른다는 생각에 모두 정찰을 나간다. 에레도 일행을 따라가려고 하지만 시논 백작이 이를 저지한다. 에레는 자신을 어린아이로 취급한다고 불만을 터뜨린다. 정찰을 나온 미스티의 앞에 자크로가 나타나서 내일 카이나스의 자경단을 칠 것이라는 말을 남기고 사라진다. 미스티는 듀란에게 이 사실을 전해야 할 것인가에 대해 고민하게 되고…. 과연 그녀의 선택은 무엇일까?



그녀의 선택은?

자경단 습격 계획… 도적 자크로에게서 우연하게 그 이야기를 들은 나는, 듀란에게 그 이야기를 전했다. 난 이제 더이상 아크엘드로 돌아갈 수 없다. 아버지가 돌아가신 악몽의 날, 도망치던 우리 자매를 구해서 지금까지 길러주신 그 사람을 다시는 만나지 못한다… 하지만 슬프지 않다. 그건 동료… 전에는 적이었던, 이름도 몰랐던 새로운 동료… 그들의 따뜻함이 오래된 둥지에서 추방된 나의 마음을 받아주었기 때문에. 동료에게 배반당한 나의 마음을 받아주었기 때문에… 나에게는 새로운 자신의 고향이 생겼다.그렇지만 나는… 아크엘드에 복귀하는 희망을 버리지 않는다. 그래서 나를 버린 자가 정말로 아스티인지… 진위를 밝히지 않으면 안된다.

—미 스티—

제 4장
자경단(自警團)



미스티로부터 자경단 습격 계획을 전해들은 토키사 일행은 카이나스로 향한다. 하지만 이 얘기를 들은 에레도 몰래 그들의 뒤를 쫓는다. 그리고 카이나스에 도착한 토키사 일행. 적들은 자경단 세력을 분리시킬 심산으로 상점가와 신전을 동시에 공격한다. 일행은 두 무리로 갈라져 토키사, 듀란, 미스티는 상점가를, 에레와 아라나는 신전을 맡기로 하고 각자의 지점으로 향한다. 상점가에는 리무잔과 포사가 적들과 대항하고 있었다. 미스티를 만난 아스티는 누나를 배반자로 취급하고 반돌에게 텍스트를 건네기 위해 크로즈와 떠난다.



공격당한 상점가

승리조건
도적단을 전멸시켜라
적
비헷드 코몬(ビヘッドコモン)×2
비헷드 돌(ビヘッドドール)×1
비헷드 쉐도우(ビヘッドシャドウ)×2
모데레 코몬(モーデレコモン)×3
모데레 돌 (モデレドール)×3
모데레 쉐도우(モーデレシャドウ)×3
도적(盜賊) Lv4×3

상당히 비좁은 맵에서 전투를 벌어야 하기 때문에 상당히 힘들다. 일단 전투가 시작되면 포사를 안전하게 일행이 있는 곳으로 옮겨야 한다. 포사는 적들에게 몇 번 공격당하면 그냥 죽어버릴 정도로 약하기 때문이다. 도적들과 함께 있는 모데레들은 잘 움직이지 않으면 차례차례 상성을 체크하면서 공격하도록 하자. 리무잔이 강력하기 때문에 리무잔을 이용하는 것도 좋은 방법이기는 하지만 아무래도 리무잔은 이번 스테이지에서만 등장하는 캐릭터이므로 알아서 선택하도록 하자.



너무 비좁은 맵

도적을 물리친 일행은 모두 자경단으로 간다. 자경단에 라크리마라는 최고의 검사가 있다는 소리를 들은 토키사는 그녀를 매우 궁금하게 여기는데…

도적을 물리친 우리들은 자경단에서 다시 합류한다. 다른 자경단원들에게는 미스티가 원래 해적이었다는 것과 모나에 대한 일은 이야기하지 않았다. 난 비밀 같은 건 좋아하지 않지만, 듀란의 판단이기 때문에 할 수 없지 뭐. 하지만 마을의 자경단이 아라나와 듀란을 포함해 일곱 명이라는 것에 대해서는 아주 놀랐다. 기사단장의 리무잔경, 신관전사 라크리마, 문법사(文法士) 토로이(トロイ), 견습기사 쿤(クーン), 무녀(巫女) 포샤(ポーシャ)… 그들만으로 이 마을의 문제를 대처하다니 정말 대단해. 게다가 자경단은 보란티아의 일까지. 견습할 것이 이 세계 안에 아직도 많이 있다는 것을 알게 되었다.

-토키사-

일행들은 자경단에서 다른 단원들과 인사를 나눈다. 그런데 이곳에서 건방진 토로이를 만나게 된다.



바크스텔은 과연 어떤 지일까?

토로이는 포샤를 무시하고 포샤는 자신의 능력 때문에 괴로워한다. 잠시 후, 리무잔이 나타나 해적퇴치를 기사단에게 맡길 것인지 자신들이 할 것인지에 대한 회의를 한다. 여기서 토로이를 제외한 모든 사람이 해적단을 쫓자고 한다. 결국 일행은 미스티의 도움을 받아서 토키사와 라크리마의 두 부대로 나누어 행동하기로 한다. 회의를 마치고 홀로 나온 라크리마는 모두에게 회의의 내용을 알리고 포샤에게 전투에 참가하지 말라고 권유하지만 포샤는 반드시 참가하겠다는 의지를 비친다. 안에서는 미스티의 도움으로 해적의 아지트를 그리면서 작전을 구상하고 있었다. 이때, 2년 전에 사라졌었던 예전에 자경단의 멤버였던 바크스텔이 갑자기 나타나 자신도 도적을 퇴치하는데 힘이 되어주겠다고 한다.

한편, 아크엘드의 본거지에서는 크로즈가 반란군 참모 반돌에게 이전에 손에 넣은 『인(人)』의 텍스트 반쪽을 전한다. 아스티는 반돌에게 미스티의 배반을 알리자, 반돌은 미스티의 처분을 아스티에게 맡긴다. 미스티의 부재로 참모자리가 공석이 되자, 라구르세트는 카리스(カリス)를 새 참모로 임명하고 카리스는 이드라스로 향한다. 이 사실을 접한 아스티는 아크엘드에서 몸 담은 지 반 년밖에 안됐다고 하면서 카리스를 못마땅하게 여긴다.



아스티는 정말 어지다운 여자군!

소토계획의 결성이 아침에 리무잔 단장에 의해 발표되었어요. 제 1부대는 듀란, 토키사, 미스티, 포샤, 그리고 나 이렇게 5명. 제 2부대는 라크리마, 토로이, 쿤, 바크스텔… 그리고 제 2부대는 리무잔 단장이 거느리고 있는 크로스랜드 기사단… 포샤가 어째서 우리들의 부대에 배정되었는지는 모르겠지만, 신관전사가 리더로서 기사클래스의 인물이 1명씩, 환수를 상조할 수 있는 자가 각 부대에 2명씩. 뭐 밸런스가 좋은 거 같네요. 근데 여기에 에레 아가씨의 이름이 없는 건 시논 백작이 계시는 곳으로 돌아가야 해서… 하지만 그 배려가 라크리마 일행을 혼란스럽게 할 줄은 생각하지도 못했죠.

-아라나-

제 5장
동경
(あこがれ)



아침이 밝자, 에레는 자신의 이름이 어디에도 없는 것을 리무잔에게 따진다. 하지만 리무잔은 에레에게 위험한 일을 하게 할 수 없다면서 집으로 돌아가라고 한다. 에레는 이 이야기를 듣고 어디론가 사라진다. 이때 토로이는 아라나에게 비합법적인 텍스트의 사본을 넘긴다. 포샤를 위해 쓰라고 하면서…. 토키사 일행이 해적의 아지트에 도착하자 돌격의 종소리가 울려게 된다. 하지만 포샤는 라크리마가 없으면 자신은 아무 것도 할 수 없다면서 약한 모습을 보인다. 이것을 본 토키사는 자신이 포샤를 지켜주겠다고 하면서 포샤를 설득시켜 포샤도 전투를 할 수 있게 된다.



라크리마를 동경하는 포샤

승리조건

도적단을 퇴치하라

적

모데레 쉐도우(モーデレシドウ)×3
모데레 돌(モーデレドール)×3
고렘 돌(ゴーレムドール)×1
고렘 쉐도우(ゴーレムシドウ)×1
도적(盜賊) Lv6×4
도적(盜賊) Lv7×1
도적(盜賊) Lv8×1

모데레의 원거리 공격만 주의하면 굉장히 쉬운 스테이지다. 강은 얼음의 칼티아로 얼어붙게 만들면 되므로 참고하도록 하자.

전투가 끝나자, 일행들은 뒤를 기사단에게 맡기자고 하면서 자경단으로 돌아간다. 자경단에 돌아온 토키사는 에레가 라크리마의 부대를 혼란스럽게 했다는 이야기를 듣는다. 이때 갑자기 리무잔이 상처를 입은 앗삼(アッサム)이라는 청년을 데리고 들어오고 앗삼은 일행의 도움으로 수술을 받는다. 하지만 그 와중에서 아무 것도 하지 못한 포샤는…

라크리마의 활약에 의해 앗삼경의 수술은 무사히 성공했습니다. 라크리마·크리스티… 여성 신관전사, 영웅의 딸, 강하고 온화한 자경단의 선배… 저는 그녀처럼 되고 싶었습니다. 어째서 너는 라크리마를 동경하지? 공경하고 있기 때문입니다… 어째서 너는 라크리마를 동경하지? 그녀가 좋기 때문입니다…어째서 너는 라크리마를 동경하지? 부럽기 때문입니다… 매일 매일 보여지는 꿈속의 물음… 모든 것이 나의 진실… 솔직한 기분… 꿈은 결국 악몽으로 변하여 그것을 견디내지 못한 저는, 그 날…

-포샤-



포샤의 각오는 대단하다

혼자서 괴로워하던 포샤의 앞에 아라나가 나타난다. 포샤는 아라나에게 자경단을 떠나겠다고 하지만 역시 라크리마를 동경하는 아라나는 포샤를 설득시킨다. 포샤는 자신의 머리를 자르면서 이제까지의 자신과는 다르게 살겠다는 각오를 다진다. 다음 날 토키사 일행은 산악지대의 도적단을 처리하기 위해 원정을 떠난다. 라크리마를 동경하는 두 사람, 아라나 그리고 달라진 포샤와 함께…. 원정을 나온 토키사 일행. 토키사는 풀밭에서 산딸



레부스

기를 따고 모나와의 약속을 지키기 위해 시논 백작의 영내로 향한다.

제 6장
약속(約束)



한밤중에 듀란 일행은 토키사가 없어진 것을 알고 그를 찾지만 그는 이미 모나에게 간 후였다. 환수를 상조할 수 있는 그가 없어졌기 때문에 일행은 큰 근심에 빠지게 되는데…

한편, 토키사는 모나에게 가서 산딸기를 건네주고 자신이 언제까지나 모나를 지켜주겠다고 한다.

날이 밝자, 토키사는 황급히 듀란 일행이 있는 곳으로 향한다. 하지만 이미 작전이 시작되어 듀란 일행은 할 수 없이 토키사 없이 전투를 벌이게 된다.

승리조건
도적단을 전멸시켜라
적
고렘 돌(ゴーレムドール)×3
고렘 코몬(ゴーレムコモン)×3
고렘 쉐도우(ゴーレクシドウ)×3
도적(盜賊) Lv5×5

전투가 시작되면 아군 캐릭터는 4명, 환수는 6마리밖에 소환할 수 없다. 하지만 3턴째가 되면 토키사가 나타나므로 안심하자. 3턴 째에는 적도 3마리가 증원된다. 이번 스테이지에서 가장 신경 쓰이는 것은 적의 포대이다. 이 포대를 조종하는 도적은 토키사 부대가 합류하면 처리하도록 하자. 적의 포대 공격만 주의하면 그리 어렵지 않게 클리어할 수 있을 것이다.



모나와의 사랑이 시작되는 것일까?

도적단을 물리친 일행은 다시 거처로 돌아온다. 아라나는 평소답지 않게 토키사에게 크게 화를 내고 토키사 역시 이에 지지 않고 대든다. 결국 듀란이 이 싸움을 말리지만 토키사도 자신에 대해 신중히 생각해본다.

이때 아크엘드의 아지트에서는 크로즈와 카리스, 그리고 아스티가 토키사 일행의 처리에 대한 논의를 하고 결국 크로즈가 시논 영내의 유적에서 이들을 기다리기로 한다. 이 이야기를 들은 아스티는 자신이 하겠다고 하지만 크로즈는 이미 아스티의 목숨이 반밖에 남지 않았다는 사실을 안다고 하면서 자신이 하겠다고 한다.



아스티의 슬픔

다음 날, 토키사 일행의 아지트에서는 토키사가 포샤와 이야기를 나눈다. 여기서 토키사는 자신의 어리석음을 이야기하고 아라나와 화해를 한다.

이제 자유기사가 아닌, 주군 모나를 섬기는 토키사로서 한층 더 성장하게 된 것이다.

제 7장
지워지지 않는 과거(消せない過去)



그날 밤, 듀란과 미스티는 대화를 나눈다. 듀란은 미스티로부터 모나를 데려오게 한 건 누군가의 지시에 의해서였다는 것과 모나를 노르디아로 데려가려고 했다는 말을 듣는다. 한편 미스티는 자경단에 있고 싶은 자신의 마음 때문에 괴로워하는데…



듀란과 미스티

도적의 아지트로 들어온 토키사 일행, 그들 앞에 크로즈가 나타나고 일행은 크로즈를 쓰러뜨리기 위해 전투를 벌인다.

「그에게는 진실을 이야기해야하지 않아?」 몇 번이나 되뇌었던 나에게는 그의 미소에 의해 해답을 얻었다…. 그리고 사라졌다…. 그와 만나기 전까지의 모든 일을 잊어버린다면 좋을 텐데… 지금 여기에 있는 것은 반란군도, 해적도 아닌 자경단인 나이기 때문에… 그래, 오늘 작전만 끝나게 된다면 반란군이었던 과거를 모르게 되고, 난 자경단원으로서 그와 함께 있게 된다… 모든 과거를 잊고 그의 기대에 부응하여 새롭게 빛나는 길을 걸어간다…

—미스티—

승리조건
크로즈를 쓰러뜨려라
적
포레이펜 코몬(ポレイペンコモン)×1
포레이펜 돌(ポレイペンドール)×3
포레이펜 쉐도우(ポレイペンシャドウ)×4
리자우로 코몬(リザウロコモン)×2
리자우로 돌(リザウロドール)×2
리자우로 쉐도우(リザウロシャドウ)×2
크로즈(クローズ) Lv10

동굴의 통로는 매우 좁기 때문에 이동하기에 상당히 불편할 것이다. 처음에는 앞쪽의 적들이 있는 곳에서는 계속 증원군이 오기 때문에 빨리 크로즈를 쓰러뜨리는 것이 이번 스테이지의 상책이다. 크로즈만 집중적으로 공격하도록 하자.

크로즈를 쓰러뜨리면 크로즈는 미스티에게 아스티에 대한 이야기를 해주고 사라진다.

도적단 소토작전은 성공하여 나는 세계수와 드루이드승을 지켜서 나의 할 일을 완수했다. 하지만 불안은 남아있다…. 백작의 영지에 있던 악은 정말로 사라진 것일까? 어떤 남자의 존재가 나의 머릿속에서 떠나질 않는다. 미스티의 과거를 아는 크로즈라고 하는 문법사. 많은 의혹을 풀 수 있는 실마리를 가지고 있는 그 남자…. 그가 흑막인가? 아니, 이 혼란은 그 남자 혼자만의 계획은 아닐 것이다… 그렇다면 누가 무수히 많은 도적을 한데 모으고 드루이드승 모나를 필요로 하고 있는 것일까? 우리들이 알지 못하는 곳에서 진행되고 있는 두려운 그 무언가… 그 그늘에서 살아나는 것은 경계…. 무엇보다 그녀의 침묵이 나에게는 큰 아픔이다.

—듀란—

저녁이 되자, 아라나와 듀란은 이야기를 나눈다. 아라나는 자신의 능력에 한계가 보이는 것 같다면서 회의를 느끼지만 듀란은 그러한 그녀를 따뜻하게 위로해준다. 이윽고 날이 밝아오고 토키사는 모나와 재회의 기쁨을 나눈다.



모나와 토키사

1주일사이에 시논 백작의 영지에 있던 도적들을 남김없이 모두 쓰러뜨렸어! 우리들은 정말 대단해! 영웅으로 칭송받아 우리 자손들은 가슴 뿌듯함을 느낄 것이야. 정말 최고야. 한편, 백작의 거처에서도 모나의 힘에 의해 대단한 일이 일어났어~ 드루이드승만이 세계수를 기른다~ 틀림없이, 전해지는 말대로 일이 일어났다구!

―토키사―

백작의 영내에 있는 세계수는 모나의 힘 덕분인지 1주일만에 크게 성장한다. 이것은 정말 모나의 힘인가? 시논 백작은 크게 기뻐하면서 자신의 딸에 대한 이야기를 일행에게 묻는다. 에레는 자경단에서 열심히 활약하고 있다는 말을 전하는 토키사. 이윽고 시논 백작은 미스티에 대한 이야기를 묻고 미스티는 모나 앞에 나타날 수 없기 때문에 이곳에 없다는 말을 한다. 이 이야기를 들은 모나는 미스티에게 자신은 아무런 상관없다는 말을 전해달라고 하자 듀란은 이 말을 전하러 미스티에게 간다.



모나의 힘은 대단해?

제 8장
휴식의 나날 (休息の日)



자경단 일행들은 도적들을 모두 물리치고 오랜만에 휴식을 취한다. 하지만, 이때 마을사람이 나타나 마을의 아이들이 사라졌다는 말을 해온다. 듀란은 아이들이 요의 숲(妖の森)에 있을 거라는 추측을 하면서 미스티에게 라크리마를 불러달라고 한다. 라크리마를 부르기 위해 그녀의 방으로 들어간 미스티는 방에서 라크리마의 아버지인 반돌의 초상화를 보게 된다. 라크리마와 듀란, 그리고 미스티는 아이들을 찾기 위해 숲으로 향하고 그곳에서 드래곤을 발견한다. 드래곤은 누군가에 의해 상조된 것이 분명하다는 추측을 하는 라크리마. 일행은 마을사람들의 안전을 위해 드래곤을 처리하기로 마음먹는다.



반돌이 라크리마의 아버지라니…

승리조건

드래곤을 전멸시켜라

적

드래곤 돌(ドラゴンドール)×1
드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×1
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャドウ)×1

드래곤의 공격범위는 5칸이나 되지만 이번 스테이지에 출현하는 드래곤은 3마리뿐이다. 환수의 상성을 이용해서 싸운다면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다.

드래곤을 물리친 자경단 일행. 라크리마는 숲을 봉쇄하기로 하고 자경단으로 돌아온다. 자경단에서 토키사와 포사가 이야기를 나누던 도중 우체부로부터 편지가 배달된다. 그 편지는 아라나에게 온 편지로 예전에 자경단이 구해주었던 앗삼으로부터 온 것이었다. 앗삼은 아라나를 만나고 싶다고 하면서 고도(古都)로 와달라는 부탁을 한다. 이에 자경단 일행 중 몇 명이 아라나와 함께 고도로 향하기로 한다.



연애 편지인가?

한편, 리무잔은 반란군의 두목 사라디아트(サラディアート)와 전투를 벌이지만 사라디아트는 아무리 베어도 죽지 않는 불사신의 몸이었다. 이 모습을 지켜본 카리스는 이상한 낌새를 느끼고 리무잔을 살려주는데…

고부에 도착한 아라나는 앗삼을 만난다. 그런데 앗삼이 아라나에게 구혼을 해오고 갑작스런 구혼에 당황한 아라나는 아무런 대답을 하지 못한다. 그러자 앗삼은 자신의 어머니가 불치의 병에 걸려 1년밖에 사시지 못하는데 돌아가시기 전에 자신이 결혼하는 모습을 보여주고 싶다고 말한다. 혼란스러워하는 아라나는 결국 다음주까지 대답을 하겠다는 말을 남기고 사라진다.

그와의 결혼은 확실히 하나의 전환점에… 게다가 본질적인 의미의 전환점을 맞게 되는 것이야… 승산이 없는 레이스를 계속하는 것은 이제 그만두고, 평화로운 자리에 앉는 것도 나쁘지 않아… 그렇게 한다면… 고부의 큰 가옥에서 살게 되고, 물론 술집에서 아르바이트를 할 필요도 없고, 파티에서는 남작부인으로 칭송받으며 싸움 같은 건 할 필요가 없는 생활을 하게 돼… 하지만 그건 내가 목표로 해왔던 그녀가 없는 세계에서 살아간다는 이야기…~도망치고 싶다는 것뿐? ~ 이런 생각을 할 때에는… 투기대회에 나가서 기분전환이나 팍 해야지!

―아라나―


카리스의 정체는 과연 무엇일까?

제 7장
유희의 풍경 (戯れの景色)



투기대회에 나가게 된 토키사와 쿤, 아라나, 그리고 포사… 이들은 투기대회에서 휴식 같은 전투를 벌인다.

승리조건

시간 내에 많은 환수를 처리하라

10턴 내에 많은 환수를 죽이는 것이 이 스테이지의 목적이다. 우선은 환수를 죽이는 것보다 사각에 있는 보물상자에서 아이템을 얻는 것에 주력하자. 적들은 계속 증원되지만 다른 전투와 달리 큰 제약이 없으므로 가벼운 마음으로 전투에 임하자.

토키사 일행은 투기대회에서 좋은 성적을 내고 한가로운 시간을 보낸다. 한편, 카이나스의 상점가에 있던 미스티 앞에 크로즈가 나타나 모나가 있는 곳을 묻는다. 미스티는 절대로 말해주려고 하지 않지만 크로즈는 네가 이용당하고 있는 것이라고 하면서 계속하여 미스티를 꾀어낸다. 결국 미스티는 모나가 있는 곳을 말해주면서 크로즈에게 빨리 사라지고 말한다. 크로즈는 3일 후에 공격을 하겠다고 하면서 아크엘드의 복귀를 위해 미스티에게 자경단 내부의 힘을 분산시키라고 말한다. 미스티는 아크엘드의 복귀라는 이야기를 듣고 자신의 입장을 생각한다.

한편, 카리스는 「생(生)」과 「사(死)」의



칼티아의 앞에서 여러 가지 생각을 하고 바크스텔에게 연락을 해야겠다는 의문스러운 말을 남기는데…



카리스는 아군일까?

최근에는 정말로 평화롭습니다. 그 싸움의 나날들이 아주 오래된 것처럼 생각됩니다. 이날도 미스티씨의 생일을 축하하자고 아라나가 말을 꺼내서 모두가 마음을 한데 모아… 듀란씨가 자경단에 미스티씨를 데리고 오는 사이에 나와 아라나, 토키사씨, 그리고 쿤씨가 맛있는 파티 음식을 만들게 되었습니다. 즉시 재료를 구하기 위해 삼일월호수(三日月湖)로 즐거운 원정을… 느긋하게, 그리고 변화있는 생활을 보내는… 그런 것이 살아가는데 한 가지 이상이라고 생각합니다. 하지만 토로이씨는 이런 생활이 계속된다면 인간은 병들게 된다고 말했습니다… 전 역시 그 사람이 마음에 들지 않습니다.

—포샤—

제 10장
그 부드러움
(その優しさ)



미스티의 생일을 위해 음식재료를 구하러 간 토키사 일행, 하지만 그들 앞에 폭주한 환수들이 강가로 떠내려온다. 이것을 본 아라나와 쿤은 뭔가를 추측하고 폭주한 환수들을 처리하기로 한다.

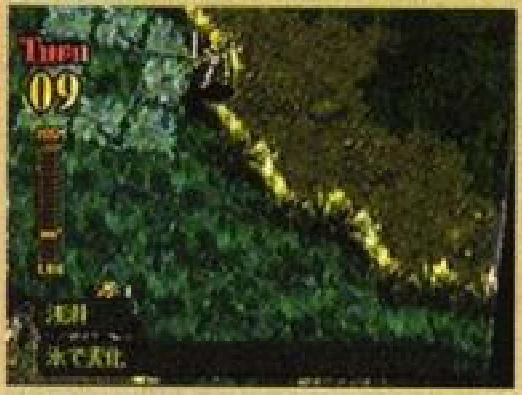
승리조건

폭주한 환수들을 퇴치하라

적

포레이펜 코몬(ポレイペンコモン)×1
포레이펜 돌(ポレイペンドール)×1
리자우로 코몬(リザウロコモン)×2
가로크 돌(ガロークドール)×1
가로크 코몬(ガロークコモン)×1
가로크 쉐도우(ガローグシャドウ)×1

이번 스테이지는 강이 넓게 퍼져있는 지형이기 때문에 강을 얼리지 않으면 적을 상대하기가 아주 어려울 것이다. 그러므로 우선 적으로 강을 얼리는데 주력하자. 적은 어느 정도 턴이 지나면 매턴마다 조금씩 증원군이 오므로 주의하자.



강을 얼려야한다

폭주한 환수를 모두 물리친 일행. 이번에도 아라나와 쿤이 무언가를 숨기는 듯한 인상을 남기자 포샤가 이것에 대해 캐묻지만, 아라나는 대답을 회피하면서 미스티의 파티를 위해 자경단으로 돌아가기로 한다.



무엇을 숨기는 것일까?

어두운 자경단의 홀. 듀란에게 이끌려간 미스티를 기다리고 있던 것은 바로 깜짝 파티였다. 미스티를 고부에 데려갔던 것은 바로 이 파티를 위해서였던 것이다.

미스티는 이 파티를 통해서 자신을 믿어주는 동료들에게 큰 감동을 받게 되고 듀란에게 진실을 밝히겠다면서 어디론가 데려간다.

반란군의 참모보좌… 그것이 그녀의 진짜 모습. 미스티·루쥬의 정체. 그녀의 입에서 흘러나온 고백은 너무나도… 너무나도 충격적이었다. 이단자의 집합체인 아크엘드… 그것이 북쪽의 노르디아에서 활개치고 있는 반란군의 정체. 각지의 도적단을 끌어모아, 나쁜 짓을 일삼고 있던 흑막. 그들은 세계수를 모아 오리지널 텍스트를 발굴하고 있었다… 하지만, 무엇을 위해서? 반란군의 진정한 목적… 그것은 위대한 에덴, 지고의 낙원을 칼티아에 의해 상조하는 것… 에덴을 상조하기 위해서는 어떤 특별한 드루이드승이 필요하다… 그래서 그들을 모나를 노렸던 것 같다… 그리고 지금도…

—듀란—

미스티는 듀란에게 모든 것을 밝히면서 자기는 이제까지 자신을 믿어주었던 동료들을 이용한 비겁자라고 하면서 자신을 처단하라고 한다. 그러나 듀란이 미스티를 사랑하는 자신의 마음을 밝히면서 둘은 서로에 대한 뜨거운 사랑을 확인하게 된다.



미스티와 듀란의 사랑

다음 날, 세계수 앞에 어떤 편지가 도착하는데 그 편지에는 아크엘드가 모나를 노리고 이곳으로 온다는 이야기가 적혀 있다. 토키사 일행은 모나를 구하기 위해 시논 백작의 영지로 들어가기로 한다.

이때 라크리마가 나타나 크로스랜드의 왕으로부터 온 공문에 대해서 언급한다. 공문에는 반란군이 남하하기 시작했으니 자경단이 이들의 남하를 저지하라는 명령이 쓰여져 있었다. 하지만 토키사 일행은 모나를 구하는 것이 더욱 중요하기 때문에 시논 백작의 영내로 향한다.



토키사 일행의 선택

시논 백작의 영내에 도착한 토키사 일행. 토키사는 우선 모나의 상태를 확인하기 위해 세계수가 있는 곳으로 향하고 듀란과 아라나, 미스티는 남아서 백작과 이야기를 나눈다. 아라나는 그 편지가 듀란이 썼다는 것을 알게 되고 요즘 들어 부쩍 비밀이 많아진 그에 대해 섭섭한 감정을 비친다. 한편 모나에게 간 토키사는 포샤에게 모나의 안전을 위해 그녀를 데려가도록 한다.

제 11장
기사의 선택, 그녀의 선택
(騎士の選擇, 彼女の選擇)

적을 기다리는 토키사 일행. 아라나는 텍스트의 해독에 열중하다가 이윽고 밤을 맞이한다. 밤이 깊어가자 아크엘드의 병사들이 나타나고 일행은 예전과는 다른 각오로 가지고 전투에 돌입한다.

승리조건

반란군을 전멸시켜라

적

파르도스 코몬(パルドスコモン)×6
미노타우루스 코몬(ミノタウルスコモン)×2
미노타우루스 돌(ミノタウルスドール)×2
미노타우루스 쉐도우(ミノタウルスシドウ)×2
도적(盜賊) Lv7×3
문법사(文法士) Lv7×3
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv7×2

이번 스테이지는 토키사 일행이 성에서 적을 맞서는 유리한 입장이기는 하지만 적이 5턴마다 증원을 하기 때문에 그리 마음을 놓을 수만은 없다. 우선 적의 환수 파르도스가 공격을 해오므로 쉐도우 계통의 환수로 맞서자. 성의 포대는 매우 유용하게 쓰이므로 아군 캐릭터를 양쪽 포대로 움직여 공격을 하는 것도 좋다. 환수를 모두 처리한 다음, 밑에서 버티고 있는 도적과 문법사들을 처리하자.



모나를 노리고 온 아크엘드의 군사를 모두 처리한 토키사 일행. 전투가 끝난 후, 모나는 일행에게 중요한 이야기가 있다고 하면서 자신이 엘프라는 것을 밝힌다. 또한 모나의 어머니는 20년 전 칼티아에 의해 인간 세계로 끌려와 2명의 자식을 낳았으며 그 중 한 아이가 자신이고 다른 한 아이는 바로 반란군의 두목 산·사라디아트라는 사실을 밝힌다. 그녀는 자신의 오빠가 인간들에게 이용당하고 있다고 하면서 토키사에게 오빠를 설득시켜달라고 부탁한다. 모나의 이야기를 들은 듀란은 모두에게 할 이야기가 있다면서 안으로 들어가자고 한다.

그래, 미스티가 반란군 아크엘드의 참모보좌였다는 것은 정말 놀라워. 모든 게 가려졌던 말이 까다롭게 되었어. 뭐~ 듀란은 옛날부터 그런 사람이었고, 그 일은 지금이라도 방법이 없지. 그것보다 드루이드는 엘프의 자손이라든가, 반란군은 에덴의 상조를 계획하고 있다던가, 모나는 하프 엘프였다던지, 엉뚱한 이야기가 많아서, 이제 더 뭔가 있는지… 확실한 것은 반란군이 노리고 있는 것은 모나라는 거야. 법왕청에 요청하는 쪽이 좋지 않을까? 잠깐만… 다른 세계의 주인이 이단(異端)이라고 한다면 그 자손인 드루이드 승은 모두 이단이라는 말… 그럼 우리들은 이단자가 기른 세계수의 은혜를 받고 있다는 이야기네?

-아라나-

아크엘드가 에덴을 상조한다는 이야기. 사실은 20년전에도 이런 일이 있었다고 한다. 1023년 아루리아에서 에덴을 상조하는 비밀실험이 이루어졌고 그것은 동방이단 전쟁이 있었던 해였다. 그때 출현한 에덴은 곧바로 아루리아로 떨어지고 아루리아는 흔적도 없이 사라졌다고 한다. 듀란은 동방전쟁이 에덴을 상조해서 빚어진 결과를 감춘 것이라는 말을 하고 미스티는 반란군 아크엘드가 20년전 에덴을 상조했던 연구자들이 연구를 계속하여 칼티아의 오리지널 소재를 필요로 한다는 말을 한다. 그래서 아크엘드는 오리지널 소재를 만들어내기 위해 필요한 도르이도승의 피와 뼈를 구하기 위해 모나를 노린 것이었다. 이에 일행은 모나의 안전을 위해 서 그녀를 대성당으로 보내기로 결정하지만 토키사는 자신이 끝까지 그녀를 지켜주려고 한다. 하지만 그것은 그의 힘으로만 되는 일이 아니었다. 에덴의 상조가 실패하면 세계가 망하게 되는 것을 걱정하는 일행들…. 그리고 자신의 여자를 지키려는 토키사. 그러나 결국 토키사는 시논 백작의 설득으로 자신의 고집을 꺾고 모나를 대성당으로 보내기로 한다.



대성당이 안전한 장소일까?

결국 모나는 대성당으로 가게 되지만 토키사는 그녀 앞에 나타나지 못한다. 자신의 약속에 대한 울분 때문에… 아라나는 세계수 앞에 서있는 토키사를 발견하고 그에게 위로의 말을 건넨다.

제 12장
음모(陰謀)



모나를 대성당으로 보낸 토키사 일행. 그런데 다음 날 그들 앞에 모나를 데려가기 위해서 대성당에서 온 또다른 사람들이 찾아온다. 도대체 이게 어떻게 된 것일까? 듀란은 이를 곰곰이 생각해보다가 어제 왔던 그 자들이 바로 아크엘드 일당이었다는 결론을 내린다. 아크엘드에 벨트슈멜츠라는 교회의 이단자가 있었던 것이다.

한편, 아크엘드의 본거지에서는 모나 납치 작전이 성공하자, 뒤를 쫓아온 토키사 일행을 막기 위해 부대가 출동한다.



그 녀석들이 가짜였군!

그거 봐! 그래서 내 말대로 했으면! 아무리 말해도 이제는 별 수 없어. 애당초 내가 모나를 벤타그람까지 데려가면 좋았을 거야. 하지만 모나를 구한 다음, 또다시 같이 있을 수 있을지 모르겠어… 도적단인지, 반란군인지 우리들은 상대가 되지 않아. 그러나 모나를 끌고 간 가짜 신관전사의 뒤를 쫓아간 우리들의 앞길을 저지한 것은… 반란군 아크엘드도, 도적의 잔당도 아닌… 이드라스의 기사였어…

-토키사-

모나를 되찾기 위해 가짜 신전기사들을 쫓던 토키사 일행 앞에 이드라스 기사단이 나타난다. 그들은 토키사 일행을 배신자로 취급하면서 공격을 해온다. 적의 부대가 너무나도 많아서 듀란은 도망치자고 하지만 토키사는 모나에 대한 걱정 때문에 반드시 싸우겠다는 의지를 불태운다.

이때 미스티는 자신의 몸을 희생해 가면서 적들을 유인하고 그때를 틈타 토키사 일행은 이드라스의 기사들과 전투를 벌인다.

승리조건

이드라스의 기사단을 쓰러뜨려라

적

미노타우루스 코몬(ミノタウルスコモン)×4
미노타우루스 돌(ミノタウルスドール)×4
미노타우루스 쉐도우(ミノタウルスシドウ)×4
가로크 코몬(ガロークコモン)×1
가로크 쉐도우(ガロークシドウ)×1
이드라스 기사(イドラス騎士) Lv8×6
이드라스 기사(イドラス騎士) Lv10×2

적은 모두 3부대이다. 하지만 적들에게 가까이 가지 않으면 움직이지 않으므로 안심! 적의 각 부대는 차례차례로 각개 격파하는 전술을 사용하자. 적의 환수 미노타우루스는 공격력이 강하니 조심하도록 하자.

이드라스의 기사단을 물리친 일행들은 빠져나가려고 하지만 듀란은 미스티가 걱정되어 망설인다. 이때, 아크엘드의 참모보좌 카리스가 나타나서 그들에게 모나를 구할 수 있도록 도움을 준다고 하는데… 듀란의 신분을 알고 있는 카리스의 정체는 과연 무엇일까?



도움을 주겠다고 하는 카리스

한편, 아크엘드의 본거지로 끌려간 미스티는 그곳에서 모나를 만난다. 자신의 오빠와 이야기를 나눈 모나는 오빠로부터 에덴을 상조시켜서 인간들의 세계를 멸망시킬 것이라는 사실과 자신들의 어머니가 인간들의 연구에 희생양이 되었다는 이야기를 듣는다. 산은 모나에게 어머니의 복수를 위해 자신들의 힘으로 에덴을 상조시키자고 하지만 모나는 오빠를 설득시키려고 할뿐이다. 결국 모나는 아크엘드의 본부로 끌려가고 산은 토키사 일행을 맞을 준비를 한다.

제 13장
오리지널
(オリジナル)

레부스





적에게 끌려간 모나를 되찾으려고 했지만, 적의 덫에 미스티까지… 이런 말도 안되는 소리가 어디있어? 좋아 절대 물러설 수 없어! 카리스라는 자 덕분에 적의 추격으로부터 벗어났지만 이대로 도망친다면 기사의… 아니, 남자의 주먹이 울어! 무엇보다 머리에 떠오르는 것은 반란군에게 혼을 판 이드라스의 기사들이야. 국왕에게 충성을 맹세한 몸으로 악당의 말에 넘어가다니, 기사의 위신에 먹칠을! 내가 너희들을 끝장 내줄 테니 기다리고 있어!

–토키사–

카리스의 도움으로 위기를 모면한 토키사 일행은 카리스와 대화를 나누다가 아크엘드에 대한 이야기를 듣는다. 그녀는 이단 심문관으로 에덴 상조계획을 저지하려고 아크엘드에 잠입해 있었던 것이었다. 토키사 일행은 반란군의 두목 사라이아트를 죽이기 위해 『사(死)』의 칼티아를 입수하려고 왕립 문법원으로 가려고 하지만 오리지널 칼티아는 금기시되고 있는 것이 었다. 하지만 듀란은 미스티를 위해서라면 이단자가 되어도 좋다는 반응을 보이자, 일행은 사(死)의 칼티아를 입수하기로 한다. 한편, 라크리마의 바크스텔도 카리스와 같은 이단 심문관이라고 하는데….

바크가 이단 심문관이였다…. 정말 뭐가 모험가야, 그 거짓말쟁이! 정말, 라크리마가 불쌍하지 않아! 뭐, 화낼 상황은 아니지만. 그리고, 우리들은 계획되어 진행되고 있는 에덴상조 계획을 저지해야 한다는 카리스경과 교환조건을 약속했어. 카리스경은 요새에 붙잡혀있는 미스티와 모나를 구출해준다… 그대신 우리들은 반란군의 두목인 산을 쓰러뜨리기 위해 필요한 『사(死)』의 오리지널을 입수한다. 그래서 지금, 카리스경의 도움으로 왕립 문법원에 침입하여 금기를 깨면서까지 『사(死)』의 오리지널을 훔치려고…. 어, 카리스경은 어디로? 바빠서 뒤는 우리들에게 맡긴다고? 엥! 뭐야?

–아라나–

사의 칼티아를 얻기 위해 왕립 문법원에 온 토키사 일행. 카리스는 그들을 놔두고 가버린다. 결국 토키사 일행은 아크엘드의 병사(바보 같은 토키사때문에)에게 발각되고 곧바로 전투에 들어간다.

승리조건

토키사를 칼티아 케이스 근처에 접근시켜라.

적

사테레스 돌(サテレスドール)×5
사테레스 코몬(サテレスコモン)×4
사테레스 쉐도우(サテレスシドウ)×2
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv9 ×6
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv10×1

이번 스테이지의 임무는 토키사를 칼티아 케이스에 접근시키는 것이다. 적의 병사는 계속 증원되기 때문에 조금이라도 머뭇거리다가는 적들에게 당하게 되니 토키사를 재빨리 움직여서 스테이지를 클리어하자.

생과 사의 칼티아를 얻은 토키사 일행. 하지만 잘 생각해 보니 반란군에게는 모순점이 있었다. 그것은 바로 모나를 죽여서 오리지널 소재를 얻는다면 에덴을 창조하지 못하는 것이었다. 일행들은 일단 카리스를 믿고 행동하기로 하고 하루를 보낸다.

한편, 포샤는 누군가가 죽을 것 같다는 느낌을 받는데…

에덴을 상조하기 위해서 생기는 모순을 반란군은 어떻게 해결할까? 아크엘드는 카리스경이 모르는 수단을 준비해두고 있는 것일까? 혹은 그녀가 우리들에게 무언가 정보를 숨기고 있는 것인가… 하지만 지금의 나에게는 아주 좋은 것이다… 미스티를 구할 수 있다면 난 그걸로 만족한다. 나는 약속했다. 앞으로 무슨 일이 있더라도 그녀를 지켜주기로… 오리지널을 입수한 우리들은 먼저 잠입해 있는 카리스경과 합류하여 아크엘드의 요새로 향했다. 하지만 그곳에서 우리들을 기다리고 있었던 것은 카리스경이 아닌 아크엘드의 정예부대였다. 그 크로즈였다…

–듀란–

아크엘드의 본거지로 들어간 토키사 일행. 하지만 모나는 이미 사라진 후였고 그들 앞에 크로즈가 나타난다. 그는 때마침 카리스가 도움이 되어 주었고 미스티는 안전하게 있다는 이야기를 전한다. 하지만 크로즈는 카리스가 이단 심문관인 것을 아는데… 일행은 모든 것을 알아내기 위해 크로즈와 전투를 벌인다.



크로즈가 어떻게 그 사실을?

승리조건

반란군 참모보좌 크로즈를 쓰러뜨려라

적

사테레스 코몬(サテレスコモン)×3
카리아 코몬(カーリヤコモン)×3
가로크 쉐도우(ガロークシドウ)×2
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv15×6
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv13×8
크로즈(クローズ) Lv12

이번 스테이지는 크로즈를 쓰러뜨리는 것이 목적이다. 크로즈는 생각보다는 그리 강하지 않기 때문에 칼티아 몇 방이면 쓰러질 것이다. 이번 스테이지에서는 보물상자를 여는데 주력하자.

크로즈를 쓰러뜨린 토키사 일행. 카리스는 어째서 인질을 사용하지 않았느냐고 묻지만 크로즈는 비겁한 방법으로 이기는 것을 원치 않는다는 말을 남긴다(멋있는 녀석이군). 마침내 미스티와 듀란은 재회를 하게 된다. 이때 사라디아트가 나타나서 미스티를 공격하지만 듀란은 미스티를 대신해서 자신이 공격을 받는다. 다시 사라디아트가 토키사를 공격하려고 하자, 토키사는 사의 칼티아를 사용하여 사라디아트를 해치운다. 하지만 카리스는 토키사의 몸에 아무런 이상이 없는 것을 보고 놀라는데…. 이윽고 지진이 발생하고 일행은 모나가 노르디아의 제국 문법원에 있다는 이야기를 듣고 이곳을 빠져나간다.



사라디아트가 쓰러진 것일까?

제 14장
최후의 승자 (最後の 勝者)



『사(死)』의 오리지널을 사용하여 우리들은 결국 사라디아트를 물리쳤다. 두목을 잃은 반란군의 병사들은 『사(死)』의 영향으로 붕괴된 요새에서 차례차례 철수해 나갔다…. 이 싸움, 우리들이 승자가 된 것은 분명하지만… 도르이도 소녀 모나는 이미 노르디아의 제국 문법원으로 이송된 후… 듀란은 미스티를 대신해서 중상을 입었다… 승리를 축하할 기분이 아니야.

–아라나–

일행은 큰 중상을 입은 듀란을 걱정하고 결국 포샤가 듀란의 수술을 맡게 된다. 이때 부서진 아크엘드의 요새에서 라구르세트, 벨트슈멘츠가 나타나 땅의 소대를 얻기 위해 사라디아트의 팔을 잘라 간다. 그러나 이때 사라디아트는 다시 살아난다…

그는 불사신인가?


사라디아트는 불사신

한편, 듀란은 포샤의 수술로 몸 상태가 호전되지만 일행과 함께 행동할 수 없게 된다. 듀란은 포샤에게 신관전사의 직무를 위임한다. 토키사 일행은 다시 모나를 구하기 위해 밖으로 나오고, 상조되는 에덴을 보게 된다.


상조되는 에덴

사라디아트의 팔을 얻어 에덴의 상조에 필요한 소재「지(地)」와 「천(天)」을 모두 얻은 라구르세트는 반돌과 함께 축배를 든다.

하지만 이때 병사가 들어와 에덴의 상조로 이드라스의 왕국이 모두 파괴되었다는 소식을 전한다. 에덴은 지의 칼티아만으로 상조하게 되면 떨어지게 되는 것이었다. 이 소식을 들은 라구르세트는 크게 당황하고 반돌은 사의 칼티아가 가짜였을 거라고 한다. 반돌은 자신의 오래된 친구가 진짜 사의 칼티아를 가지고 있다고 하는데…

제 15장
에덴(エデン)



반란군의 두목을 쓰러뜨린다면 그들의 야망을 부순다… 역시 나의 판단은 맞은 것인가? 틀린 것인가? 에덴은 최악의 형상으로 레부스에 출현했다. 난 어디에서 방법을 그르친 것일까? 혼돈의 와중에 난 한 개의 해답을 얻어냈다. 반란군의 진정한 통치자, 라구르세트는 이루리아섬이 전멸된 비극을 목격했었다… 즉, 낙원의 모습을 알고 있는 그 남자는 분명히 에덴의 대지를 상조할 수 있다… 결국 라구르세트가 에덴의 대지를, 모나가 그 천공을 상조한다면… 이드라스에 떨어진 대지는 본 시합에 들어가기 위한 예행연습이 아닐까? 에덴상조라고 하는 금기를 저지하는 사명에서 아직 난 해방되지 않는 것 같다…

—카리스—

에덴에 도착한 토키사 일행은 에덴의 형상이 인간의 세계와 비슷하다는 것을 느낀다. 이때 토키사의 뇌리에 노인의 음성이 들린다. 하지만 일행은 토키사가 잠시 착각을 했다고 판단하는데… 그들은 저편에서 크로스랜드의 기사단을 발견하고 그들과 합류하기 위해 그들이 있는 곳으로 향한다. 아라나는 크로스랜드 기사단으로부터 앗삼이 에덴에 깔려 죽었을 지도 모른다는 소리를 듣고 괴로워한다. 일행은 모나를 구하기 위해 길을 재촉하고 중간에 폭주한 환수들과 전투를 벌인다.



노인의 음성이!

승리조건

환수를 전멸시켜라

적

카리아 쉐도우(カーリヤシャドウ)×8
아코닛트 돌(アコニットドール)×1
아코닛트 코몬(アコニットコモン)×1
아코닛트 쉐도우(アコニットシャドウ)×1
드래곤 돌(ドラゴンドール)×3
드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×3
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャドウ)×1

이번 스테이지의 적은 모두 환수이기 때문에 아군도 환수를 많이 불러내서 싸우는 것이 좋다. 이제부터는 드래곤을 상조할 수 있으므로 드래곤을 잘 활용하도록 하자.

토키사 일행은 환수들을 모두 물리친다. 한편, 노르디아에 있는 모나가 예전에 토키사에게 말을 했던 엘프의 장로가 나타나 산을 저지할 수 있는 것은 모나 뿐이라는 말을 하고 모나는 오빠의 일 때문에 걱정을 한다. 하지만 산은 자신들 하프 엘프가 세계를 지배하게 되는 꿈을 버리지 못하고 모나를 계속 설득하는데…

이드라스에 떨어져 많은 인명을 빼앗은 에덴… 다른 세계의 대지… 우리들 세계의 유적과 에덴의 건축물이 비슷한 것은 우연의 일치인가? 폭주하고 있는 환수들은 누가 상조한 것이지? 태초의 에덴은 누가 어떻게 해서 상조한 것이지? 그것보다 에덴은 상조된 대지인가? 모나를 알고 있는 노인은 나의 환각이었나? 많은 의문들 속에서 내가 아는 건 단 한 가지도 없어. 하지만 그런 어려운 질문에 대한 답 같은 건, 지금은 나오지 않는다. 난 모나를 구하기 위해 전진하는 것이다. 북쪽의 노르디아를 목표로 전진할 뿐이야…

토키사—

노르디아로 가는 도중 갈림길에 들어선 토키사 일행. 그곳에서 다시 엘프의 장로가 토키사에게 말을 걸어오면서 자신들이 있는 곳으로 오라고 한다. 일행은 토키사의 고집 때문에 하는 수 없이 그를 따라간다.



엘프의 장로

제 16장
빛이 있는 곳의빛 속으로
(光あるうち光の中へ)



엘프의 장로를 만나기 위해 어딘가로 향한 토키사 일행은 그곳에서 크로즈를 만난다. 크로즈는 미스티에게 아스티에 대한 질투와 여러 가지 일을 이야기해주고 그녀가 상처를 입었으니 도와달라고 한다. 토키사 일행은 그녀를 치료하기 위해 즉시 아스티에게 가지만 아스티는 자존심 때문에 절대로 투항하지 않는다(여자의 자존심인가?) 곧바로 전투가 시작된다.

승리조건

아스티와 크로즈를 쓰러뜨려라.

적

드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×2
드래곤 돌(ドラゴンドール)×3
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャドウ)×3
가로크 돌(ガロークドール)×2
가로크 쉐도우(ガロクシャドウ)×2
아스티(アスティ) Lv12
크로즈(クローズ) Lv13

적들은 많기는 하지만, 아군과 아스티, 그리고 크로즈 사이의 거리가 매우 짧기 때문에 아스티와 크로즈만 집중적으로 공격한다면 4턴 정도면 클리어할 수 있다.



아스티는 대단한 여자야~

전투를 끝낸 토키사 일행은 크로즈의 부탁으로 그들을 놔둔 채 모나를 찾으러 떠난다. 그들이 떠난 후 아스티와 크로즈는 환수를 맞이한다.

최근, 눈에 띄게 저에게 일어난 일… 그건 어느 사이에 제가 라크리마의 일을 의식하지 않는다는 것입니다. 기분이 좋습니다. 많은 만남과 헤어짐, 기쁨과 슬픔… 또 미스티씨와 아스티씨의 자매문제도 그런 형태이지만 해결되어서 어쨌든 다행입니다. 단지 앗삼씨의 일 이후 아라나가 계속 처져있는 것이 매우 걱정됩니다… 그리고 지금 우리들은 엘프의 장로에게 가는 길… 혹은 토키사씨의 환각에 따라 에덴으로 솟은 이상한 건물 안으로 들어가… 그곳에서 우리들은 놀랄만한 사실을 접하게 됩니다…

—포샤—

장로를 만난 토키사 일행은 그로부터 동족간에는 살인을 할 수 없으니 대신해서 산을 죽여달라는 부탁을 받고 이를 승낙한다. 비룡을 타고 노르디아로 향하는 토키사 일행.

한편, 노르디아에서는 산이 어떤 일을 꾸미기 시작하는데….



비룡을 타고 노르디아로!

엘프가 지닌 마력… 그것은 칼티아와 동등한 효과를, 목소리를 내는 것만으로 상조할 수 있는 힘. 그래서 그들의 피를 이어받은 도르이도승들은 말하는 것만으로도 세계수를 잘 기른다… 그건 마력이 없는 우리들 인간에게는 믿기지 않는 것이 당연… 이 사실을 안 인간은 그들을 두려워하고 이단으로 취급하여 박해를 할 지도 모른다… 소녀 모나, 그녀와 우리들 사이에는 거리감 같은 건 없는데… 언제부턴가 그런 것에 관심을 가지게 된 것이지… 그와 만나고 나서? 혼란스러운 마음에 노르디아로 향하는, 비룡의 등에 매달린 난, 이 혼란이 언제 끝날 것인지 생각했다…

—미스티—

제 17장
줄(絆)

비룡을 타고 노르디아에 온 토키사 일행은 다른 자경단의 일행들을 만나 감격의 재회를 나눈다.

모두, 무사히 재회한 것에 놀란 채, 우리들은 문법원 입구에서 헤어졌어. 라크리마, 에레, 쿤, 토로이… 그들의 앞에 큰 고난이 기다리고 있더라도, 그들이라면 괜찮아… 우리들은 잠입해 있었던, 상대를 알고 있는 카리스의 안내로 두목의 방을 목표로 하여 문법원의 안으로 쳐들어갔다.

예상외로 에덴의 출현에 의해 적도 혼란해하고 있었기 때문에 우리들의 앞길을 막는 녀석은 없었어. 그리고 우리들은 그곳에서 하프 엘프의 웃음을 보았어… 두 개의 세계를 구하기 위한 최초이자 마지막 싸움… 그리고 모나를 구하기 위한 나의 싸움이 시작되었지.

—토키사—





재회를 하는 자경단의 단원들

문법원으로 들어간 토키사 일행은 산을 만나게 되고 이윽고 그의 부하들과 전투를 벌인다.

승리조건

반란군 아크엘드를 전멸시켜라

적

드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×4
드래곤 돌(ドラゴンドール)×4
카리야 돌(カーリヤドール)×4
카리야 코몬(カーリヤコモン)×2
카리야 쉐도우(カーリヤシドウ)×2
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv15×2
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv18×1

적의 숫자가 많을 뿐만 아니라 증원 역시 만만치 않은 스테이지다. 우선은 양옆에 있는 드래곤을 모두 처치한 다음, 중앙의 병사들을 쓰러뜨리자. 10턴 동안 거의 매턴마다 적의 증원이 이루어지므로 상당히 고전을 할 것이다. 사력을 다해 싸우자.



사라디아트는 쓰러졌지만…

모든 적들을 겨우 쓰러뜨리고 사라디아트에게 간 토키사 일행. 사라디아트는 토키사 일행을 공격한다. 하지만 그 순간 바크스텔이 나타나서 진짜 사(死)의 칼티아로 사라디아트를 쓰러뜨리고 오리지널을 사용하는 대가로 자신도 사라져 버린다. 이로써 이야기는 끝이 나는 것일까….

마지막 장
영원(永遠)



사라디아트를 쓰러뜨리고 모나를 데려오는 토키사 일행. 그런데 그들 앞에 사라디아트가 다시 나타난다. 어떻게 된 일일까? 잠시 후 그들의 눈앞에 계속해서 사라디아트가 나타나고…. 그것은 바크스텔이 죽인 사라디아트가 복제였던 것이었다. 일행의 눈앞에 최후의 순간이 다가오는 그 때, 모나가 빛을 발휘한다. 모나는 자신의 힘으로 사라디아트의 분신을 모두 없애고 토키사 일행은 세계의 평화를 위해서 사라디아트와 전투를 벌인다.



사라디아트가 5명이나???



에덴으로 떠나는 모나

레부스

승리조건

반란군 두목 사라디아트를 쓰러뜨려라.

적

드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×4
드래곤 돌(ドラゴンドール)×4
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャドウ)×6
화이나스 코몬(ファイナスコモン)×2
화이나스 돌(ファイナスドール)×4
화이나스 쉐도우(ファイナスシャドウ)×4
사라디아트(サラディアート) Lv20

맵은 비좁고 적들의 숫자는 엄청나게 많다. 게다가 적의 환수 화이나스가 엄청난 위력을 가지고 있기 때문에 상당히 힘들 것이다. 만일 플레이어가 그동안 착실하게 모든 칼티아를 모았다면 화이나스를 상조할 수 있어서 상대하기 쉽지만 화이나스를 상조하지 못하면 엄청나게 힘든 전투를 치러야 할 것이다. 일단 한쪽 루트를 선택해서 사라디아트를 공격하는 것이 상책이다. 사라디아트에게는 칼티아 공격이 거의 통하지 않으므로 물리공격으로 상대하자.



토키사와 모나의 사랑은 위대하다

힘든 싸움 끝에 사라디아트를 물리친 토키사 일행. 모나는 오빠의 죽음에 슬퍼하지만 엘프의 장로가 나타나 그를 자신들의 세계로 돌려보낸다. 이제 다시 세계는 엘프의 장로에 평화를 되찾았다.

하지만 모나는 예전에 말한 '모든 에덴의 사상은 에덴으로 돌린다' 약속에 의해 에덴으로 떠나가고 이에 토키사는 큰 비애감에 빠진다.

사령관을 잃은 반란군은 투항하고 에덴의 소실과 함께 이 싸움은 종결… 레부스의 역사서에는 이드라스에 떨어진 거대한 대륙은 반란군이 사용한 금기의 법술 일종이다. 폭주했던 환수는 모두 그들이 한 것이다…라고 적힐까? 사라디아트… 아스티 … 크로즈… 그리고 모나… 행방불명된 그들의 소식도 에덴이나 드루이드승의 진실과 함께 레부스의 역사에는 남지 않는 우리들만의 비밀로 되었어 그후, 포사와 미스티는 듀란을 맞이하러 이드라스로 향하고 나와 토키사는 이단 심문회의에 출석하기 위해 카리스경과 함께 대성당으로 향했어… 거기서 하나하나 세세히 보고하는데 1주일이나 기다렸어! 하지만 토키사가 모나를 기다린 시간에 비한다면 그건 아무 것도 아니야…우리들 인간과 엘프가 공존할 수 있는 시대… 언제 찾아올지 모르는 그 때를 기다린 것보다는…

—아라나—

모나와 함께 할 수 있는 길을 찾겠다는 토키사… 바로 그때 토키사의 눈앞에 그토록 기다리고 기다리던 모나가 나타난다. 모나는 예전에 사라디아트가 사용했던 분신술로 인간의 세계로 내려오게 된 것이다. 토키사와의 사랑을 이루기 위해서….

게임을 클리어하면 클리어 데이터가 하나 생기는데, 이 클리어 데이터는 이전의 스토리에서 소지하고 있던 무기를 그대로 가지고 새로운 스토리를 시작할 수 있도록 해준다. 좀더 쉬운 플레이를 하고 싶다면 클리어 데이터로 새로운 스토리를 시작해 보자.

라크리마 편

1043년, 노르디아 제국 문법원

반란군 참모 반돌: 내일 벤타그람으로 가줘라.
반란군 총사령관 라구르세트: 모나를 끌고 갈 준비는 끝났나?
반돌: 대성당에서는 추기경이 유도해준다. 단, 벤타그람을 나올 때까지는…
라구르세트: 그 앞은 너 혼자 해야 되는가… 녀석은 도대체 어쩔 작정이지?
반돌: 겉과 속을 다르게 하면 안돼, 추기경의 입장도 생각해 줘.
라구르세트: 언제 겉과 속을 바꿀 지 몰라. 상대를 어디까지 신용하는 거야?
반돌:「천(天)」의 오리지널이 대성당에 있는 이상 추기경을 적으로 두면 안돼.
라구르세트: 신용할 수 있을 때까지는 써먹으면 좋겠지만…
반돌: 그래.
라구르세트: 벤타그람에서 모나를 데려오면 크로스랜드를 횡단하게 돼. 그 나라는 우리들의 세력 밖이지만 수송을 하는데, 호위는 어쩔 작정이야?
반돌: 연합군과의 전쟁이… 우리 아크엘드의 병사는 움직이지 않아.
라구르세트: 설마 이드라스 도적단이 대신해서?
반돌: 연합군의 기사단은 우리를 노리고 이곳 노르디아를 목표로 이동하고 있다. 그렇다면 크로스랜드는 허술… 도적들이 할 수 있다고 생각하지 않나?
라구르세트: 모나는 에덴의 열쇠가 되는 존재다. 그녀의 안전은 최우선으로 확보해 주어라.
반돌: 네가 그렇게까지 이야기한다면 참모 보좌를 한 명 붙여놓지…
아스티: 반돌님! 그 임무는 제발 저에게!
반돌: 아니… 미스티에게 맡기겠다. 빨리 준비하거라.
미스티: 예.
아스티: 반돌님! 왜 누나를 선택한 것입니까? 누나와 달리 저는 환수도 다룹니다. 그런데 어째서…
반돌: 도적을 다루는 건 미스티가 관계하고 있으니 그녀를 선택한 것뿐이다. 아스티는 이드라스의 요새로 가서 대기 중에 있는 크로즈와 합류하라.
아스티: …알겠습니다.



라크리마의 아버지 반돌

반란군 이드라스의 본부에서는 반돌이 미스티에게 모나를 데려오라는 명령을 내린다. 그것을 바라보는 아스티는…. 라크리마의 아버지는 라구르세트와 잠시 손을 잡고 에덴을 상조하려고 한다.

제 1장 만남(出會い)



카이나스의 자경단. 그곳에는 법을 수호하는데 여념이 없는 라크리마라는 신관전사가 있었다. 자경단의 멤버 듀란과 아라나가 서는 백작의 영지로 가고 단장 리무잔이 사제의 호위로 벤타그람으로 향해서 자경단이 허술해졌을 때 사건이 일어난다.



법을 수호하는 신관전사 라크리마

카이나스의 상점가. 견습기사로 자경단에 입단하기위해 카이나스를 찾은 쿤은 거리에서 자경단의 멤버인 포샤를 만난다. 하지만 갑자기 상점 안에서 환수들이 폭주했다는 소리를 듣게 되고, 자경단의 일원으로서 환수들을 제압하는 전투에 들어간다.

승리조건

폭주환수를 퇴치하라.

적

마이레스 코몬(マイレスコモン)×2
마이레스 돌(マイレスドール)×2
마이레스 쉐도우(マイレスシャドウ)×2

적은 6마리밖에 되지 않기 때문에 환수를 이용한다면 간단하게 처치할 수 있을 것이다. 술집구석구석에 있는 상자를 부숴서 아이템을 얻도록 하자.

폭주한 환수를 제압한 라크리마 일행. 전투 후, 적이 사용한 듯한 불에 탄 칼티아를 단서로 얻는다. 자경단으로 돌아온 일행에게 쿤은 자신을 소개하고 자경단의 멤버들을 소개받는다. 일행들의 이야기가 끝난 후, 라크리마는 상점에서 발견한 칼티아를 조사한다.



기분 나쁜 토로이

스승님께… 중앙의 나라 크로스랜드와 이드라스의 국경에 있는 「카이나스(カイナス)」에 무사히 도착하였습니다. 하지만 아쉽게도 리무잔경은 안 계셔서 기사가 되기 위한 의식은 아직 받지 못했습니다. 그리고 이 마을에 와서 놀란 게 있습니다. 그건 베스타에서는 상조를 금기시하고 있는 생명체 「환수」가 이곳에서는 일상생활에서 이용되고 있는 것입니다. 캬우라고 불려지는 환수에게서 나온 실을 가공하여 그것을 칼티아의 소재로 이용하는 등 이 나라 사람들은 환수를 생활에 이용하고 있습니다! 하지만 환수는 위험한 존재이기도 한 것 같습니다. 마을에 도착한 날, 전 환수가 사람들을 습격한 곳으로 가서 그들을 환수로부터 구해주었습니다. 그럼 무슨 일이 있으면 다시 편지를 쓰겠습니다. 베스타는 이제 계절이 바뀌겠죠… 부디 몸 조심하십시오. 당신의 아들 쿤・바인으로부터…

—쿤—

라크리마는 칼티아를 조사하여 그것이 이드라스의 왕립 문법원에서 발행된 것을 알게 된다. 하지만 어떻게 타국의 칼티아가 카이나스에서 쓰여진 것일까?

물질적으로 여유있는 사람이 정신적으로도 그런지 묻는다면 대답은 아니다. 그리고 그 반대도 그렇다. 따라서 보란티아의 자경단에 들어가려는 것을 생각하는 녀석은 거북하지 않다. 난 근처에 어린아이에게 이렇게 가르치고 있다. 자신이 성인이 된다면 무엇이 될 지를 아버지에게 물었을 때는 문법사라고 대답했다. 만약 사제님이 물었다면 신관이나 자경단원이라고 대답했겠지. 그래서 모두 행복하지. 하지만 대망의 신인은 틀렸다. 베스타에서 어떤 생활을 했을 지는 모르지만 이 칼티아의 시대에 초급 텍스트도 읽지 못하다니… 바보아냐? 그런데 너석에게 칼티아를 가르치는 건 나? 특별 수당이 나오려나…

—토로이—

자경단에 들어온 쿤은 포사와 토로이로부터 자경단의 일을 듣지만 역시 토로이의 심한 말로 인해 의견충돌이 일어난다. 하지만 이때 문법원의 사제가 와서 토로이의 범죄를 물으면서 그를 문법원으로 끌고 가는데…

제 2장
거짓과 진실 (嘘と慎實)



문법원에 잡혀온 토로이는 무언가를 훔친 죄로 추궁을 받게 되지만 라크리마가 나타나서 진범을 가려낸다. 범인으로 지목받은 자는 즉시 사제를 해치고 그 본색을 드러내는데…

승리조건

가짜 문법사 자크로를 쓰러뜨려라.

적

마이레스 코몬(マイレスコモン)×1
마이레스 쉐도우(マイレスシャドウ)×2
마이레스 돌(マイレスドール)×3
비헷드 코몬(ビヘッドコモン)×3
비헷드 쉐도우(ビヘッドシャドウ)×1
캬우(キャウ)×2
자크로(ザクロ) Lv6

이번 스테이지의 맵은 서재로 막혀있기 때문에 이동에 제한이 많다. 그렇기 때문에 칼티아를 잘 사용할 수 없는 쿤은 육탄전으로, 토로이는 칼티아로 적을 처리하도록 하자. 자크로는 환수를 상조하므로 빨리 죽이는 것이 좋다.

자크로를 쓰러뜨린 라크리마 일행은 자크로를 감금한다. 만약 범인이 토로이였더라도 죽였을 것이라고 하는 라크리마… 그녀는 냉혈한일까? 잠시 후, 쿤은 토로이에게 어째서 라크리마가 환수를 쓰지 않는지를 묻자, 토로이는 신관전사가 따르는 법왕청이 법술에 의한 생명의 상조를 인정하지 않기 때문이라고 말한다. 종교를 굳게 믿는 라크리마, 그녀에게 닥쳐올 미래는 무엇일까? 한편, 지하감옥에서는 크로즈가 자크로에게 텍스트를 빼앗으라면서 그를 놓아준다.

보란디아에서는 생활할 수 없어… 어제 그런 말을 한 토로이에 대해 난 반발했지만… 어느 정도는, 그것이 세계 안의 진실인 것을 마음속으로 인정하였다. 정말 위선자는 나일지도 모른다. 토로이는 칼티아의 상급 자질을 갖기 위해… 포사는 양친처럼 되기 위해… 난 리무잔 단장이 돌봐주는 것 뿐… 생각해보면 모두 자경단의 본질인, 협동 정신에 감동하여 입단한 것은 아니다… 그녀는 어떻게 된 거지… 라크리마는 아버지의 뒤를 이어 신관전사가 되었다. 하지만 신관전사이기 때문에 자경단에 들어가야 할 의무는 없다. 그렇다면 그녀는 어째서 자경단에 있는 것이지?

—쿤—



종교의 모순

다음 날, 쿤은 라크리마에게 돈이 떨어졌다고 하면서 할 일을 구해달라고 말한다. 라크리마는 쿤을 제사관에게 소개시켜주기로 하고 신전으로 향한다.

제 3장
법의 수호자 (法の守護者)



신전으로 온 일행은 제사관에게 쿤의 일을 부탁하려 하지만 쿤의 마음이 바뀌어 그만두겠다고 한다.

이때 신관전사가 상처를 입고 들어온다. 그는 세계수를 노리던 도적들에게 공격을 당한 것이었다.

라크리마는 도적들로부터 세계수를 지켜내기 위해 세계수로 향한다. 세계수에 도착한 라크리마와 쿤, 그곳에는 라구르세트와 카리스가 기다리고 있었다. 라크리마는 합류한 리무잔과 함께 전투에 돌입한다. 하지만 라구르세트는 라크리마가 그녀의 어머니와 닮았다는 혼잣말을 하는데….

라크리마는 토로이가 오고 난 다음, 적들이 도망친 것에 대해 의구심을 품고… 일행은 모두 자경단으로 돌아온다. 마을에 온 자경단은 마을을 지키기 위해 각자의 일을 맡아 행동한다.

레부스

승리조건

침입자로부터 세계수를 지켜라

적

비헷드 코몬(ビヘッドコモン)**×4**
비헷드 쉐도우(ビヘッドシャドウ)**×4**
모데레 돌(モーデレドール)**×5**
모데레 코몬(モーデレコモン)**×2**
모데레 쉐도우(モーデレシャドウ)**×2**
카리스(カリス) **Lv4**
라구르세트(ラグルセット) **Lv4**

이번 스테이지는 5턴만 버티면 적들이 알아서 도망치니 미리 겁먹지 말자. 4턴 동안은 캐릭터의 레벨을 올리는 것에 주력하자.



어머니와 닮았다니?

한편, 이단 심문관의 회의에서는 새로운 이단 심문관을 선출하는 회의가 열리고 그곳에서 라크리마에 관한 이야기도 나온다. 라크리마에 관한 이야기가 나오자 에일은 심문관들에게 많은 추궁을 받고 결국 회의는 나중으로 연기된다. 하지만 이들 중에는 벨트슈멜츠가 있는데….



벨트슈멜츠가 이 회의에…

제 4장
공방전(攻防戰)



자경단 일원들은 적을 맞이할 모든 준비를 끝내고 적이 쳐들어 올 2개의 루트를 지정. 상점가에는 포사와 리무잔, 세계수에는 나머지 일원이 배치되기로 한다. 세계수를 지키고 있던 라크리마 일행은 자크로를 만나게 되고 곧바로 전투에 들어간다.

승리조건

도적단을 쓰러뜨려라.

적

모데레 돌(モーデレドール)**×4**
모데레 코몬(モーデレコモン)**×5**
도적(盜賊) Lv4×2
자크로(ザクロ) **Lv5**

처음에는 3명만으로 적을 상대해야 하지만 5턴 째에 아라나와 에레가 나타나므로 안심하자.
라크리마 부대는 자크로를 쓰러뜨리기만 하고 에레와 아라나가 전투에 참가한 다음에는 나머지 적들을 소탕하자.



에레와 아라나가 도움을 준다

아라나와 에레의 도움으로 위기를 넘긴 라크리마 일행, 그들은 다시 자경단으로 돌아가 토키사 일행과 만난다(이후의 내용은 토키사 편과 똑같다).

자경단원 아라나와 신관전사 듀란. 시논 백작의 딸 에레와 토키사, 여검사 미스티… 시논 백작의 영지에 온 그들 덕분에 우리들은 도적단을 격퇴시켰다. 이 기세를 몰아서 시논 백작의 영지내에 있는 도적들을 전부 처치하려고 했지만… 어떤 남자의 존재가 나의 사기를 떨어뜨렸다. 홀연히 나타난 자칭 모험가 바크스텔… 토로이나 아라나와는 안면이 있고, 라크리아가 기분나빠하는 의혹의 남자… 토로이의 말대로 두 사람 사이에 뭔가 있었는지는, 그 과거를 알 권리 같은 건 나에게 없을 지도 모른다… 하지만 그것 때문에 일이 손에 잡히지 않는다. 아… 쓸데없는 일을.

—쿤—

자경단 단장이 발표한 도적단 소토작전은 다음과 같다. 제 1부대가 첫 호수를, 제 2부대가 그 옆의 두 번째 호수를 공격하여 도적을 세 번째 호수로 몰아서 단장의 기사단이 기다리고 있다가 물리친다. 제 1부대는 신관전사 듀란씨가 단장으로 토키사, 아라나, 미스티, 포사. 제 2부대는 신관전사 라크리아가 단장으로 토로이, 쿤 그리고 바크스텔. 작전은 나쁘지 않다고 생각해… 하지만 나의 이름이 어느 부대에도 없는 건 대체 무엇 때문에? 잔소리가 많은 아버지로부터 떠나 자유의 날개를 펼 찬스인데, 이대로 집으로 돌아가라는 거야!

—에레—

부대의 결성이 끝난 후, 라크리마는 자신의 부대에서 바크스텔을 빼달라고 하지만 단장은 환수를 사용하는 자가 토로이 밖에 없기 때문에 할 수 없다고 한다. 할 수없이 포기하는 라크리마, 그의 제 2부대는 바크스텔과 함께 전장으로 떠난다. 하지만 그들을 따라가는 자가 한 명 더 있었으니…



에레가?

제 5장
그녀의 방법(彼女の方法)



합동 계획으로 도적들이 있는 곳으로 온 라크리마 부대, 하지만 그들 앞에 숨어서 쫓아오던 에레가 나타난다. 라크리마는 에레를 돌려보내려고 하지만 이때 전투 신호가 들어오고, 할 수 없이 라크리마 부대는 에레와 함께 싸우기로 한다.

승리조건

도적단을 물리쳐라.

적

고렘 돌(ゴーレムドール)**×3**
고렘 쉐도우(ゴーレムシャドウ)**×1**
리자우로 돌(リザウロドール)**×3**
리자우로 쉐도우(リザウロシャドウ)**×1**
도적(盜賊) Lv6×3
도적(盜賊) Lv7×1
도적(盜賊) Lv8×1

이번 스테이지는 적들의 수가 많지만 적들을 차례차례 격파해나가면 된다. 적의 도적단만 조심하자.

적들을 무사히 물리친 라크리아 일행. 하지만 전투가 끝난 후, 라크리아는 자신의 목숨을 함부로 여기는 에레에게 크게 화를 내고, 일행은 자경단으로 돌아간다. 자경단에 돌아온 라크리마는 듀란과 에레에 관한 이야기를 나누다가 중간에 부상당한 자가 있다는 소리를 듣고 그곳으로 간다. 에레는 라크리마의 행동에 화를 내고 바크스텔은 에레에게 함께 싸워나가자고 말한다.



바크스텔과 라크리마

그날 밤, 바크스텔은 라크리마를 방문하여 이 세계를 이끌어가는 종교에 대한 이야기, 그리고 진실을 밝혀내기 위해 자신과 함께 가자고 말한다.

작전이 시작되는 날, 리무잔은 쿤의 의식이 늦어짐을 미안하게 생각한다. 이제부터 에레는 라크리마의 부대에 정식으로 들어온다.

어제의 작전에서 중상을 입고 자경단으로 온 크로스랜드의 기사는 라크리마의 구호에 의해 목숨을 건졌다. 그녀가 평판대로 재녀인 것을 다시금 인식하였다. 이번에 기사단의 우회로를 확보하기 위해 이곳에서 가장 먼 곳에 있는 도적의 무리를 공격하는 듀란 부대는 아침 일찍 출발한 것 같다. 많은 산을 넘어야 하는 엄중한 임무… 포사가 걱정이야… 그리고 리무잔 단장 아래에 있는 기사단과 함께 동쪽에 적 무리를 공격하는 우리들 제 2부대는 작전에 대한 세세한 회의를 끝마치고 지금막 자경단을 출발하려고 한다. 도적단 소토작전, 그 두 번째 날이 시작된다…

—쿤—

제 6장 배덕의 향 (背徳の香り)

*배덕: 도덕에 어긋남



그날 밤, 토로이는 바크스텔에게 금기의 칼티아의 텍스트 카피본을 바크스텔에게 보여주지만 바크스텔 역시 알지 못한다.



이것은 무슨 텍스트?

토로이는 바크스텔에게 왜 돌아왔냐고 묻자 바크스텔은 진실을 구하기 위해서라고 대답한다. 그리고 다음날, 작전은 시작되고 라크리마 일행은 적들과 전투를 벌인다.

승리조건

도적단을 전멸시켜라.

적

고렘 쉐도우(ゴーレムシャドウ)×2
고렘 코몬(ゴーレムコモン)×2
도적(盗賊) Lv6×5
도적(盗賊) Lv8×1

이번 스테이지는 지형의 고저 차가 크기 때문에 무기를 자주 바꿔서 적들을 상대하는 편이 좋다. 적들은 1, 2, 3, 9턴에 증원을 해오니 유의하자.

전투가 끝난 후 라크리마 일행은 고대유적을 조사하러 가기로 한다.

한편, 카이나스의 신전에서는 에리사제가 돌아온다.

이단전쟁, 50년 전에 발생한 종교 전쟁이다. 당시 레부스 최대국가였던 크로스랜드가 세계제패의 야망을 위해 주변제국을 침공하기 시작한 것이 이단전쟁의 시작이라고 말할 수 있다.

싸움은 새로운 텍스트의 개발에 힘을 쏟은 크로스랜드의 압도적인 승리로 돌아갔다. 하지만 세계수를 대체한 칼티아를 사용한 국가에 대해 어리석은 민중이 반발, 싸움은 혼란에 빠지게 된다. 그리고 어느덧 전쟁은 크로스랜드 대연합국에서 칼티아의 연구자 대(vs) 세계수를 지키는 성직자라고 하는 양상이 되었다. 뭐~ 인민을 지배하기는 쉽지만 다스리기는 어려운 거지…

—토로이—

쿤에게 이단전쟁에 대해 설명하는 토로이. 전쟁은 결국 문법사와 신관전사의 싸움이었고 전쟁 후 레부스의 세계는 지금처럼 갈라져서 각지에는 칼티아 연구를 감시하기 위한 문법원과 신관을 움직이는 법왕청을 위한 벤타그램이 건설되었던 것이다. 대화 도중 에레가 미스티와 모나에 대한 이야기를 꺼내는데….

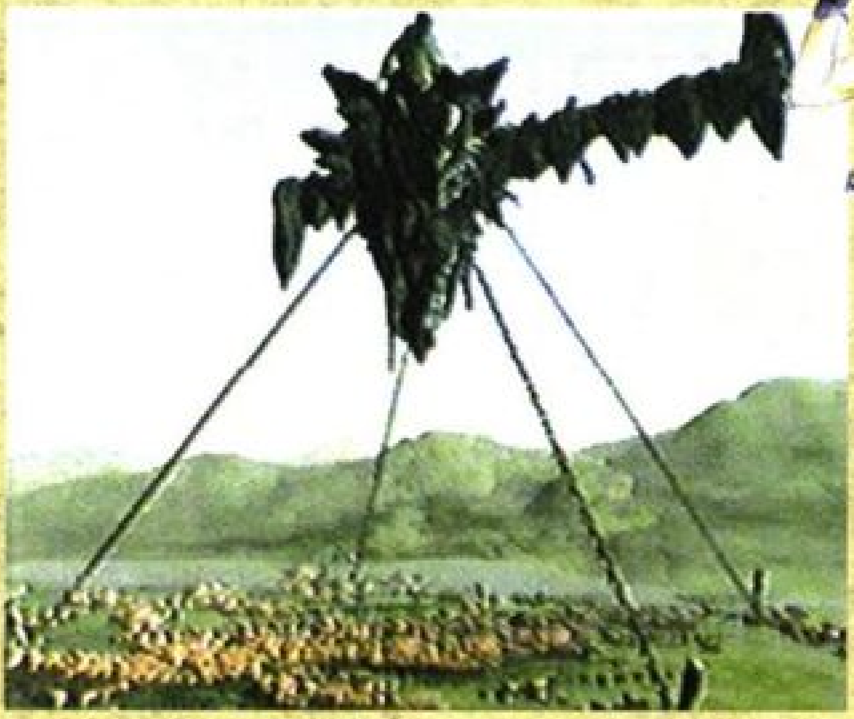
사실 미스티는 도적단의 리더. 그리고 모나라고 하는 드루이드의 소녀를 강탈했지만 그들이 우리 영지내에 있을 때 나에게 발각된 것이 그녀의 불운. 모나는 내가 도적으로부터 구해내어 아버님에게 인도했어. 지금은 세계수의 묘목을 관리하고 있어.

어? 도적 미스티가 왜 우리들의 동료가 됐냐고? 부하에게 배반당한 그녀를 내버려둘 수 없었지. 뭐~ 듀란이나 아라나가 사람이 좋아서이기도 하지만…

—에레—

에레는 모두에게 미스티에 관한 말을 하고 이 말 때문에 일행은 조금 사기가 떨어진다.

제 7장 에덴의 단편 (エデンの断片)



자경단을 뛰쳐나간 그가 어디에서, 또 무엇을 했었는지 지금의 나로서는 흥미가 없다… 그는 그가 바라는 길을 선택, 혼자 남겨진 나도, 나름대로의 길을 선택하여 아버지의 뒤를 이었으니. 나는 신관전사가 되었다. 법을 어기는 자를 용서하지 않는 것이 마음이 들어… 그래서 신관이면서 환수를 사용하는 그 사람을, 그때, 용서할 수 없었다… 이유는 그 이상도, 그 이하도 아니다. 그렇게 믿고 싶다… 충분한 휴식을 가진 후 우리들은 도적단 소토작전의 최종목표지점인 유적지를 향해서 최후의 준비를 개시하였다. 유적에 도착한 우리들을 기다리고 있던 것은 그 자크로… 법을 어긴 자에게 자비란 없다…

—라크리마—

도적단을 없애기 위해 유적지로 온 라크리마 일행 앞에 자크로와 카리스가 기다리고 있었다. 카리스는 바크스틸을 보고 자기는 가도 되겠다는 말을 하며 사라지는데…

자크로를 쓰러뜨리고 자경단으로 돌아온 라크리마 일행은 토키사 일행이 오지 않아서 걱정을 하지만 이윽고 토키사 일행이 온다. 자경단원들이 재회의 기쁨을 나눈 다음 날… 라크리마는 리무잔과의 대화에서 이드라스가 반란군의 배후에 있을 지도 모른다는 이야기를 하고 리무잔을 대신해서 단장 대리에 오른다.



레부스

승리조건

자크로를 쓰러뜨려라.

적

카우(キャウ)×2
포레이펜 쉐도우(ポレイペンシャドウ)×1
포레이펜 돌(ポレイペンドール)×1
모데레 돌(モーデレドール)×2
카반다 코몬(カバンダコモン)×2
도적(盜賊) Lv8×3
자크로(ザクロ) Lv10

적의 두목인 자크로는 아군이 어느 정도 전진하면 스스로 공격해온다. 아군 캐릭터 두 명 정도는 각기 양쪽으로 나누어 상자를 부수도록 하고 중앙에서 자크로를 쓰러뜨리자. 이번 스테이지에서는 기둥 옆에 서면 기둥이 무너져서 대미지를 입게 되니 주의하자.



기둥을 조심하자



이드리스의 칼티아

정의를 수호하는 라크리마. 라크리마는 사제에게 가서 자신의 과오와 혼란함을 고백한다.

그때 마을주민들이 들어와 라크리마에게 감사하다는 이야기를 한다. 사제는 라크리마에게 이단 심문관에 대해 물어보지만 라크리마는 이단 심문관을 받아들이지 않는다는 이야기를 한다.

제 9장 반성합니다 (反省してます)



전략, 스승님… 그로부터 얼마나 지났죠? 전 자경단의 일원으로서 시논 백작의 영지에 있던 도적을 퇴치하기도 하고, 칼티아에 대해 배우기도 하는 등 매우 충실히 생활하고 있습니다. 그리고 의식에 대한 일인데, 애석하지만 아직 치루지 못했습니다. 노르디아의 반란 때문에 리무잔경이 크로스랜드의 기사단을 데리고 다시 원정을 떠났습니다. 그래서 베스타에 돌아가는 건 좀 미루어야 되겠습니다… 그리고 기사가 되더라도 자경단원으로서 이 마을에 머물지도 모릅니다…그럼 무슨 일이 있으면 다시 편지를 쓰겠습니다. 당신의 아들 쿤·바인으로부터…

—쿤—



휴식의 나날을 보내던 자경단원들. 쿤과 토키사는 검시합을 벌이고 쿤은 자신의 실력이 낮은 것 때문에 풀이 죽는다. 이러한 쿤을 모두가 위로해 주고 토로이는 환수 연구의 성과를 보러가자고 한다. 하지만 강가에 온 자경단원들은 폭주한 환수를 발견하고 하류로 내려가기 전에 손을 쓰자고 한다.

환수들을 물리친 일행은 자경단으로 돌아와 라크리마에게 사실을 알리지만 라크리마는 이들을 크게 야단친다. 그 이유는 쿤이 좀 더 성장하기 위해서 환수상조를 배운 것인데 이것이 실패하여 토로이의 환수까지 폭주해버렸던 것이다. 좀더 강해지고 싶다는 쿤…

쿤에게 칼티아를 가르치는 토로이. 하지만 라크리마는 쿤이 토로이에게 배우면 이단자가 될 것이라고 하면서 쿤을 자신의 방으로 데려온다. 라크리마는 그곳에서 자신의 과거를 알려주는데…

승리조건

폭주한 환수를 끝장내라.

적

리자우로 코몬(リザウロコモン)×5
포레이펜 쉐도우(ポレイペンシャドウ)×3
포레이펜 코몬(ポレイペンコモン)×2
포레이펜 돌(ポレイペンドール)×1
가로크 쉐도우(ガロークシャドウ)×2
가로크 코몬(ガロークコモン)×1
가로크 돌(ガロークドール)×1

이번 스테이지는 적들이 강가에 있기 때문에 강을 얼려야만 적들을 처리할 수 있다. 되도록 빨리 강을 얼리자.

제 9장 그녀가 울던 날 (彼女が泣いた日)



카이나스 크리스티… 산적으로부터 마을을 지키기 위해 자경단을 창설, 평화의 서막을 연 영웅… 최고의 신관전사로 불리는 전설의 인간… 부친에 대해 이야기한 라크리마에게서 난 그녀의 과거에 대한 많은 것을 알게 됐다… 어린 시절 몸이 약했던 라크리마를 지켜주신 어머니와 강인한 아버지. 그 사랑으로 그녀는 자라났다… 하지만 어머니 시엘은 불치의 병에 의해… 아버지 카이나스는 금기의 칼티아를 호위하다가 순직… 라크리마는 6살 때 양친을 한꺼번에 잃었다… 라크리마의 강인함과 온화함은 그로 인해서 생겨났을 지도 모른다.

이야기가 일단락된 이 시점에서 우리들은 오리지널이라고 하는 칼티아가 출토된 근처의 유적을 견학하게 됐다.

—쿤—

칼티아가 출토된 곳을 견학하러 온 라크리마 일행은 갑작스런 환수의 폭주를 접하고 그들과 맞선다.

승리조건

폭주환수를 퇴치하라.

적

모데레 코몬(モーデレコモン)×5
카반다 쉐도우(カバンダシャドウ)×3
카반다 코몬(カバンダコモン)×2
카반다 돌(カバンダドール)×2
팔드 쉐도우(バルドシャドウ)×1
팔드 코몬(バルドコモン)×1
팔드 돌(バルドドール)×1

이번 스테이지는 길이 비좁아서 움직이기 힘드니 처음에는 환수를 상조하지 말고 넓은 장소로 이동한 다음, 환수를 상조하자. 적은 특별히 어렵지 않고 9턴에 4마리가 증원을 온다.

환수의 폭주를 무사히 진압한 라크리마 일행. 마을에 돌아온 쿤은 아라나로부터 라크리마와 바크스텔의 관계에 대해 듣는다.

난 아라나의 말에서 많은 걸 알게 되었다. 바크스텔 베이… 원래는 신관전사, 라크리마가 가장 신용하던 상대… 자경단의 단장대리를 맡아 차기 신관장으로 불릴 정도로 이름이 있고, 단원들에게 검술이나 법술 지도도 하였다… 그리고 내가 생각한 대로 그 두 사람의 관계는 보통 선후배관계이

레
부
스

상인 것 같다. 아라나는 이야기하였다… 라크리마는 잃어버린 아버지의 모습을 바크에게서 찾았다고… 그런 두 사람의 관계가 무너진 것은 신관전사에게 금기된 환수를 바크스텔이 상조했던 것이 원인인 것 같다… 바크스텔이 어째서 금기를 깨야 했는지는 아라나도 모르는 것 같지만… 라크리마는 그의 죄를 용서해주길 원했다. 그렇다면 신관직을 잃지 않기 때문에… 하지만 그 남자는 그녀의 기분을 알아주지 않았다. 그녀가 울면서 부탁했지만 신의 법의를 버리고… 그리고 자경단을 떠났다…

—큔—

제 10장
소리 울음의 흐름은 물속 깊이 (音なき流れは水深し)



그 날, 난 고부에서 열리는 투기대회에 나갔다. 이런 시시한 대회에 나간 이유는, 이것도 시시하지만 두 가지가 있다. 한 가지는 전에 큔이나 토키사가 투기대회에 나갔다는 말을 듣고 질투심이 발동한 바보 같은 공주님의 화를 풀어주기 위해서. 또 한 가지는 미스티의 깜짝생일 파티를 하기 위해 듀란의 계획에 따라. 미스티를 자경단에서 잠시 떨어지게 하기 위해. 참, 듀란도 타락했군…

—토로이—

승리조건

시간 내에 환수를 많이 쓰러뜨려라.

토키사편의 투기장과 같은 형식으로 10턴 내에 많은 환수를 죽이면 된다. 우선은 구석에 있는 4개의 보물상자를 얻도록 하자.

미스티의 생일파티가 끝나고 라크리마 일행에게 국왕의 공문이 도착한다. 국왕은 자경단에게 기사단을 도와 이드라스의 반란군과 싸울 것을 요청하지만 라크리마는 이를 거절한다. 하지만 큔이 라크리마에게 이를 따지자, 결국 라크리마는 제의를 받아들이기로 한다.

크로스랜드 왕, 직접 처한 탄원서를! 그렇게 유명한 사람이 우리들에게? 파제스의 주인이 되는 것도 꿈이 아니야. 하지만 북쪽의 반란군이 크로스랜드를 공격한다는 건 조금 놀라워. 그런 이야기, 소문으로도 듣지 못했어. 참, 노르디아의 기사는 뭘 하고 있는 거야? 우릴 귀찮게 하지 않았으면 좋겠는데. 더구나 타이밍이 안 좋게 드루이드의 소녀 모나에 관계되는 문제가 일어나서 토키사 일행은 우리 마을로 돌아갔어. 왕의 탄원서보다도 중요한 일은 뭐지? 혹시 모나가 중요 인물인 거야? 뭐 토키사 일행이 어디에서 무엇을 하던지 난 자경단의 일원으로 라크리마를 따라가면 되니까 관계없어. 아버지가 있는 곳으로 가면 이제 겨우 자유의 날개를 편 나를, 막으실 거야. 그건 싫어.

—에레—

라크리마는 자신의 자경단이 전쟁에 참전하는 것을 심각하게 고려하지만, 결국 전장으로 뛰어들게 된다.

제 11장
우연의 나선 (偶然の螺旋)

전장으로 나가기 전에, 라크리마는 사제에게 가려다가 사제와 바크스텔이 자신의 아버지에 대해서 이야기하는 것을 우연히 듣는다. 그녀의 아버지는 이



단 심문관으로 예전에 어떤 과오를 저지르고 사라졌다는데…



아버지의 얘기를 우연히게 듣는 라크리마

영토 내로 침입해온 반란군을 격파한 크로스랜드 기사단은 이드라스와의 국경선을 넘어 북상했다. 그리고 우리들 자경단은 기사단의 뒤를 지원하게 되었다. 이드라스 측에서 배후로 우회해서 들어오는 적을 발견해서 격퇴하는 임무는 위험하기로 치자면 본부대보다 훨씬 더 할 것이다… 전에 도적단을 물리치러 갔을 때와는 달리 모두의 표정도 달랐다. 하지만 최근 라크리마는 좀 이상하다. 먼 곳을 물끄러미 바라보면서 생각하기도 하고 바크를 쭉 보고 있기도 하고… 뭔가 이상하다. 에레의 말대로 나 때문인가…

—큔—

전쟁에 뛰어든 라크리마 일행. 하지만 라크리마는 적이 쳐들어왔는데도 멍하니 생각만 하고 있다. 그 사실이 그토록 충격적인 것이었을까? 일단 라크리마 일행은 전투에 들어간다.

승리조건

반란군을 전멸시켜라.

적

가로크 코몬(ガロークコモン)×2
가로크 쉐도우(ガロークシャドウ)×2
가로크 돌(ガロークドール)×2
미노타우루스 코몬(ミノタウルスコモン)×5
미노타우루스 쉐도우(ミノタウルスシャドウ)×4
미노타우루스 돌(ミノタウルスドール)×4
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv11×6

이번 스테이지의 맵은 상당히 넓게 펼쳐져 있다. 그러므로 부대를 한 곳에 집중시키기 보다는 세 파티로 나누어서 적을 상대하자. 적 병사는 접근해오지 않으면 공격하지 않으니 환수들을 모두 처리한 다음, 공격하도록 하자.

전투가 끝나자 점점 무기력해지는 라크리마. 그녀는 모두에게 바크스텔의 말을 따르라고 한다. 큔은 라크리마가 걱정되어 주위를 배회하다가 라크리마 아버지이자 반란군의 참모인 반돌을 만나게 된다. 반돌은 큔을 해치지 않고 라크리마에게 자신이 만나고 싶어한다는 말을 전해 달라고 한다. 자신들의 아지트로 돌아온 라크리마 일행. 기사들은 라크리마의 공로를 높이 사 그녀를 성녀로 부르지만 라크리마는 여전히 심각한 표정만 지을 뿐이다. 큔은 그녀에게 아버지에 대한 이야기를 하려고 하지만 결국 말을 하지 못한다.

한편, 이단 심문과 회의에서는 라크리마를 심문관으로 등용하기로 계획하는데….



말을 할까말까 망설이는 쿤

쿤은 라크리마의 아버지에 대한 이야기를 동료들에게 이야기하고 일행은 라크리마에게 더 큰 혼란을 주지 않기 위해서 함구하기로 한다.

제 12장 이단 심문관 (異端審問官)



그 날, 우리들 자경단은 이드라스 요새의 공격 진로를 모색하기 위해 산악지대에 있는 적의 전선부대와 정면으로 맞붙었다. 하지만 반란군은 어느 사이에 이드라스의 성을 함락시켰지? 뭔가 걸려… 쿤이 이야기한 라크리마의 아버지도 걸리고. 꿈인가 현실인가 환상인가… 혹은 이름을 팔아서 라크리마를 불러내려는 반란군의 작전인가? 성녀가 기사단의 사기를 높이고 있다는 것은 적의 귀에도 들어갔을 테니까… 아무튼 그가 가짜이기를 바란다. 마을의 영웅이 반란군의 일원이라면 아이들이 꿈이 파괴돼. 그녀에게도 아버지가 반란군이기보다는 유령 쪽이 더 나을 거야…

－토로이－

라크리마 일행은 이드라스 요새를 공격하기 위해서 적의 전선 부대와 맞서 전투를 벌인다.

승리조건

반란군을 전멸시켜라.

적

사테레스 코몬(サテレスコモン)×2
사테레스 쉐도우(サテレスシャドウ)×1
사테레스 돌(サテレスドール)×1
가로크(ガロークコモン)×4
이드라스 병사(イドラス兵士) Lv6×2
이드라스 기사(イドラス騎士) Lv7×4

이번 스테이지는 적들의 포대를 봉쇄하는 것이 제일 중요하다. 포대에 있는 적을 쓰러뜨리기 위해서는 지형을 변화시켜야 하므로 진(震)의 칼티아를 사용하여 고저차를 1 이하로 만들어야 한다. 양쪽의 포대에 있는 적만 처리한다면 전투가 훨씬 쉬워질 것이다.

이드라스 요새로 통하는 거점을 확보한 라크리마 일행은 뒷일을 기사단에게 맡긴 채 자신들의 아지트로 돌아온다. 아지트로 돌아오면 법황청으로부터 라크리마를 23번째 이단 심문관으로 임명한다는 공문이 배달된다. 이것 때문에 다시 괴로워하는 라크리마. 그녀에게 바크스텔이 할 말이 있다고 하면서 그녀와 대화를 나눈다. 그 대화에서 바크스텔은 이 전투가 세계의 운명이 걸린 것이라고 하면서 문법사와 신관의 전투, 즉 종교 전쟁의 형태를 통해서 적은 에덴을 상조하려고 한다는 것을 말한다. 또한 바크스텔은 자신이 이단 심문관이라는 것과 라크리마의 아버지 역시 이단 심문관이였다는 말을 하자, 라크리마는 이 때문에 더욱더 괴로워한다.

잠시 후, 라크리마 일행에게 기사단이 나타나서 요새 공격에 라크리마 일행의 힘을 빌려달라고 한다. 하지만 현 상태까지만 도와주기로 했기 때문에 자경단은 이에 반발하지만 라크리마는 이를 수락한다.

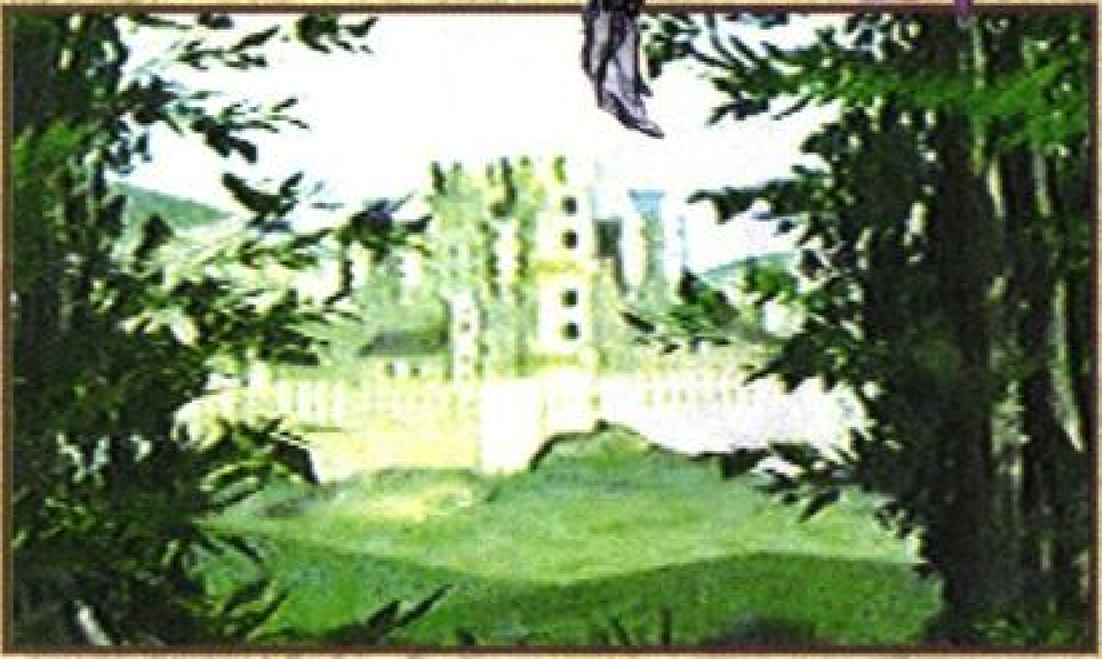
점점 더 이상해지는 라크리마를 걱정하는 쿤과 에레. 그 두 사람은 천막 안에서 그녀의 아버지에 대한 이야기를 하고 그것을 라크리마가 우연히 듣는다. 다음 날, 라크리마는 적의 요새로 들어가게 되는데….



더욱 괴로워하는 라크리마



제 13장 방황하는 마음 (さまよう心)



적에게 사로잡힌 라크리마. 그녀에게 반돌이 나타나서 자신이 반란군에 참여한 것은 라크리마의 어머니를 살려내기 위한 것이라고 말한다. 하지만 그것은 분명한 이단행위. 라크리마는 이단과 가족 사이에서 갈등을 하는데…

이드라스 요새를 공격하려고 한 기사단은 거꾸로 적에게 기습을 당한다! 그 때문에 우리들은 어떨 수 없게 되었다. 즉 양동작전은 실패로 끝난 것이었다… 하지만 반란군은 어떻게 우리들의 움직임을 알아낸 것일까? 그리고 기사단의 미끼가 된 라크리마는? 그녀의 몸에 무슨 일이 일어난 것일까? 좋지 않은 예감이 든다… 공세에 놓인 반란군을 피해서 우리들은 라크리마와 합류하기 위해서 그녀가 기사단의 미끼로 대기하고 있는 지점으로 향했지만…

－쿤－



가족과 이단 사이에서 갈등하는 라크리마

라크리마가 있던 곳으로 향한 일행은 적으로부터 라크리마가 투항했다는 소식을 듣는다. 일행은 우선 기사단과 합류하기로 하고 적과 전투를 벌인다.

승리조건

반란군을 전멸시켜라.

적

팔도스 돌(パルドスドール)×1
팔도스 쉐도우(パルドスシャドウ)×1
팔도스 코몬(パルドスコモン)×1
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv8×5
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv10×1

이번 스테이지에서는 4, 5턴에 적의 증원군이 온다. 큰 강이 있기 때문에 강을 얼려서 전진해야하는 어려움이 있다.

전투를 끝내고 기사단과 합류한 일행들. 하지만 기사단은 라크리마가 잡혀 있다는 것에 대해 전혀 신경을 쓰지 않는다. 쿤은 라크리마를 구하기 위해 안달하지만 상대는 적의 요새이기 때문에 일행간의 의견충돌이 일어난다. 하지만 이때, 카리스가 나타나 라크리마를 구출하는 것을 도와주겠다는 말을 한다. 카리스는 일행에게 적의 옷을 입고 요새에 잠입하면 자신이 라크리마를 빼낼테니 구출해 가라고 한다. 한편, 적에게 잡혀있던 라크리마는 이전에 잡혀온 모나를 만나서 그녀로부터 「무(無)」의 칼티아를 받는다. 라크리마가 「무」의 칼티아를 이어받을 성스러운 자였다니…



상조되는 에덴

날이 밝자, 일행은 라크리마를 구출하기 위해 요새로 들어간다. 라크리마는 카리스의 도움으로 탈출하고 일행은 적들을 맞아 싸우게 된다.

승리조건

모든 일행을 뗏목에 탑승시켜라

적

카리야 코몬(カーリヤコモン)×6
카리야 쉐도우(カーリヤシャドウ)×2
아코닛트 쉐도우(アコニットシャドウ)×2
아코닛트 코몬(アコニットコモン)×2
아코닛트 돌(アコニットドール)×1
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv15×2
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv18×1

이번 스테이지에서는 라크리마가 혼자 떨어져 있기 때문에 보물상자를 열고 나머지 인원이 길을 뚫어서 뗏목에 탑승시키도록 하자. 적들 중 카리야들은 공격하지도 않고 움직이지도 않으니 건드리지 말자.

라크리마를 적 요새에서 구출해낸 우리들은 끈질기게 달라붙는 반란군을 뿌리치고 마을로 향했다… 토로이의 될 대로되라는 식에 맞서서 항상 싸우는 에레, 무기에 열중인 바크스텔, 그리고 수심이 가득한 라크리마… 그녀의 그러한 침묵은 우리들 역시 그녀에게 아무 말도 하지 못하게 했다… 그녀의 아버지와 만난 것을 완강히 부정했다. 뭔가 슬픈 결의가 그녀의 얼굴에 나타나고 마을에 도착할 때까지 아무도… 토로이만이 그녀에게 말을 걸었다… 모두 진실을 아는 것이 두려웠던 것이다. 이대로 아무 것도 아닌 것처럼 그냥 평소생활을 하고 싶었다. 하지만 비극의 막을 펼쳐졌다… 라크리마 크리스티, 그녀 자신의 손에 의해…

—쿤—

제 14장
이단의 신부 (異端の花嫁)



마을로 무사히 돌아온 라크리마는 에일 사제에게 모든 사실을 밝히라고 하자, 에일은 과거에 있었던 반돌에 대한 얘기를 해준다. 원래 라크리마는 어릴 때에 불치의 병으로 죽을 운명이었지만 그녀의 어머니가 생(生)의 칼티아로 사용, 자신의 목숨을 희생하여 그녀를 살렸다. 그 생의 칼티아는 생과 사의 칼티아를 운반하던 반돌에게서 얻은 것이었다. 그후 반돌은 종적을 감추었고 사의 칼티아를 라크리마 어머니의 무덤에 넣은 에일 사제는 이 모든 사실을 거짓의 전설로 만들었다는 것이다. 이 모든 사실을 알게 된 라크리마는 정신적인 충격에 헤어나지 못하고 어머니의 무덤을 파헤치고 나서야 진실을 받아들이게 된다. 하지만 모두가 가버리자 바크스텔이 사의 칼티아를 가져가는데…

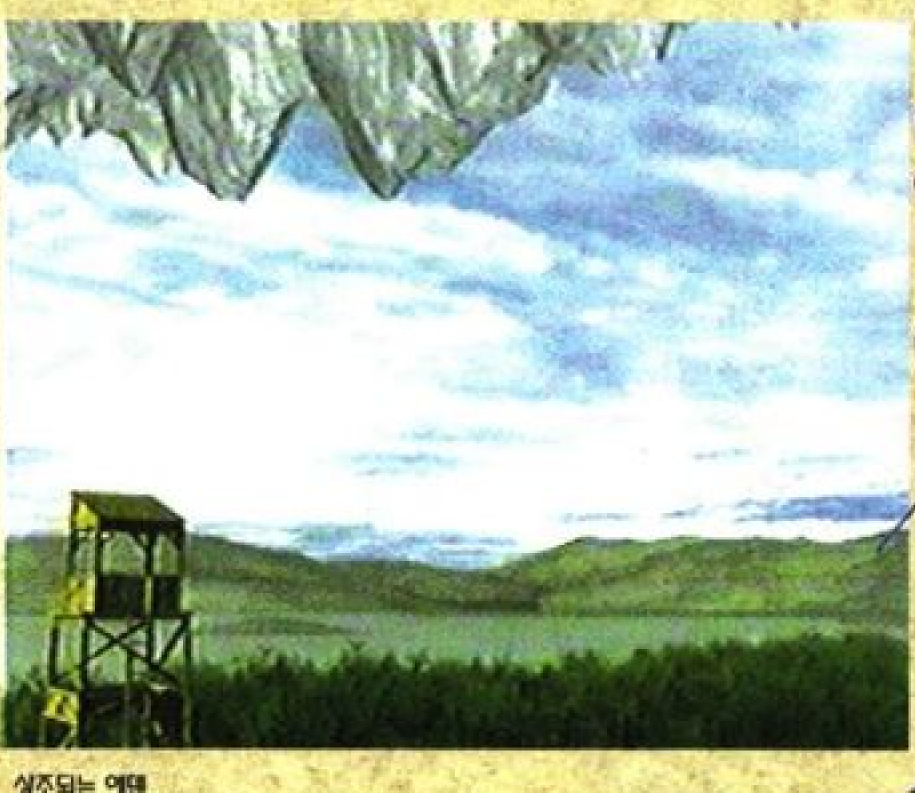


바크스텔은 무슨 짓을 하려는 것일까?

너무나도 큰 슬픔에 충격을 받은 그녀의 목소리가 나의 가슴을 파고들었다. 앞에서 그녀가 울고 있다… 너무나도 잔혹한 과거를 알아버린 불쌍한 여자아이가 저기 있다. 하지만…난 무엇을 할 수 있지? …아무 것도 할 수 없다. 무엇을 하면 좋지? …아무것도 모른다. 누가 그녀를 구해주지? …누구도 구할 수 없어. 누가 그녀를 지키지? 난 최후의 순간에 대답을 구해냈다. 무엇보다도 중요한 것은 이 사람을 생각하는 기분이기 때문에. 그래… 난 그녀를 지키고 싶다. 앞으로 어떤 어려움이 있어도 그녀를 지키는 방패가 되는 것이다…

—쿤

라크리마를 걱정하는 일행들. 그때 일행들은 상조되는 에덴을 발견한다.


상조되는 에덴

날이 밝자, 라크리마는 아버지의 초상화를 찢으면서 마음을 굳게 다지기로 한다. 그녀는 일행에게 이단 심문관으로서 자신의 아버지를 처단하겠다는 말을 한다. 그러나 자신의 일에 동료들이 말려드는 것을 원치 않는 라크리마. 하지만 그들은 그녀 혼자서 어려운 일을 헤쳐나가는 것을 그냥 두고만 보지 않는다.



제 15장
온순한 거짓 (優しい嘘)





묘지 안의 오리지널을 보이지 않고, 에덴은 떨어지고, 라크리마는 심문관이 되고… 오늘은 뭐야! 금기의 날이라고 해도, 축제의 날이 되어도 이상하지 않은 것 아니야? 그리고 노르디아로 가기로 결정한 우리들은 가벼운 장비로 자경단을 출발했어. 좋은 목욕탕도 없고, 거기에 노숙까지? 아! 슬픈 여인, 여기에 있어… 모두 내가 백작의 딸이었다는 걸 잊어버린 거 아니야? … 근데, 아버지는 어떻게 됐을까? 우리 성은 에덴이 떨어진 곳과는 먼 곳이니 괜찮겠지.

—에레—

밤중에 라크리마 일행이 라크리마에 관한 이야기를 하던 중, 바크스텔이 라크리마를 도와줄 거라는 말에 쿤은 화를 낸다. 쿤은 그들을 떠날 때 바크스텔이 사의 칼티아를 가지고 산을 죽이러 가는 것을 이미 알고 있었던 것이다.

난 추운 게 싫다. 하지만 우리들이 가는 제국 문법원은 북쪽의 나라 노르디아에 있다… 이번 반란을 일으킨 곳이 따뜻한 남쪽의 사란드라 근처라면 좋겠는데. 적의 본거지로 가서 카이나스를 우리들의 힘만으로 쓰러뜨린다고 확실하게 말하는 것은 무리야.

—토로이—



라크리마 일행은 노르디아로 가기 위해 에덴을 지나가야 했지만 라크리마가 우회하자고 해서 그쪽으로 가려고 한다. 그러나 에덴에서 싸움 소리가 나자, 일행은 그곳으로 가 본다. 그곳에는 리무잔이 드래곤에게 공격을 당하고 있었다. 일행은 리무잔을 구하기 위해 드래곤과 전투를 벌인다.

승리조건
환수를 전멸시켜라.
적
드래곤 돌(ドラゴンドール)×3
드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×4
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャドウ)×4

전투가 시작되면 리무잔을 뒤로 후퇴시키고 라크리마 일행들과 합류를 시켜서 전투를 벌이자. 아군의 환수를 이용해서 공격한다면 쉽게 승리할 수 있을 것이다. 이번 스테이지부터 라크리마도 환수를 상조할 수 있게 된다.

리무잔을 위험에서 구한 라크리마 일행. 리무잔은 그들에게 사라디아트에 관한 이야기를 해주고 함께 노르디아로 가기로 한다. 또한 리무잔은 반란군으로부터 빼앗은 텍스트를 주지만 토로이는 해독을 하지 못한다. 하지만 그것은 전부터 토로이가 가지고 있던 텍스트의 원본이었다

아지트로 돌아온 일행은 그 텍스트가 인의 텍스트였다는 것을 알게 된다. 일행은 라크리마에게 인의 텍스트를 찾고 있는 반들에게 이 텍스트를 주고 그와 싸우지 말라고 이야기하지만 라크리마는 자신의 임무를 위해서 그를 쓰러뜨리겠다고 말한다.

에덴을 이드라스에 떨어뜨려 자신들의 전력을 잃은 반란군은 혹시 바보? 이드라스의 기사단은, 실제로 투항하고 남은 적은 제국 문법원의 놈들 아니야? 궁정기사단이 나선다면 이기는 게 당연하지 않아. 하지만 우리들은 단장을 구한 후 크로스랜드의 기사단과 합류. 라크리마와 그녀의 아버지 카이나스의 싸움을 막으려고 생각한 것은 아쉽게도 (역시) 실패로 돌아갔어. 뭐~ 쿤 치고는 좋은 생각이었어… 틀림없이 그는 처음 만났을 때와는 달리 확실하게 자기 표현을 하게된 것 같아. 하지만 뒤도 생각하지 않고 마음대로 말하는 것 그만두었으면 해. 꼭 누구의 영향을 받은 건지…

—에레—



이 텍스트는 무엇일까?



기사로 임명받는 쿤

제 16장 보이지 않는 사슬 (見えない鎖)



크로스랜드 기사단의 이야기를 듣던 쿤은 기사단원들이 에덴이 빨리 떨어져서 자신들이 편해졌다는 말에 흥분을 한다. 하지만 그는 견습기사였다.

잠시 후 리무잔이 나타나자, 기사들은 쿤을 처벌하라고 하지만 오히려 리무잔은 쿤을 기사로 임명시켜서 기사들을 도망치게 만든다. 일행들은 쿤이 기사가 된 것을 모두 축하해준다.

단장도 정말, 그 곳에서 쿤을 기사로 임명하다니. 뭐~ 전력이 좋아지는 것은 아니지만 그래도 즐거운 일이야. 기사단과 합류한 우리들은 계속하여 북상하게 된다. 목적지는 노르디아 제국 문법원… 반란군의 본거지, 라크리마의 아버지 카이나스가 거기에 있다… 조금씩 운명의 만남이 다가오고 두 사람을 화해시킬 방법이 생각나지 않는다.

—토로이—

노르디아로 향하던 일행은 도중에 부상당한 병사를 만난다. 그는 일행의 마을이 환수에게 습격당했으며 또한 그곳에 앗삼이 있다는 이야기를 해준다. 앗삼이 아라나에게 청혼한 청년인 것을 안 일행은 즉시 마을로 가서 환수들과 전투를 벌인다.

승리조건
환수를 전멸시켜라.
적
카리아 돌(カーリヤドール)×10
아코닛트 쉐도우(アコニットシャドウ)×4
아코닛트 돌(アコニットドール)×4
아코닛트 코몬(アコニットコモン)×4
드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×2
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャドウ)×2
드래곤 돌(ドラゴンドール)×2

이번 스테이지는 환수가 아주 많고 맵도 넓기 때문에 시간이 오래 걸릴 것이다. 그러므로 환수를 많이 상조한 다음 넓게 퍼져서 공격하자.

앗삼을 위험으로부터 구한 일행은 그로부터 아라나에게 주는 편지를 받고 길을 재촉한다.





반란군이 제압되어 활동 거점인 노르디아의 제국 문법원에 우리들은 겨우 도착했다. 전황은 폭주한 환수, 노르디아의 기사단, 그리고 반란군 아크엘드, 이렇게 세 가지가 되었다. 에덴에서 출현한 환수의 폭주에 의해 반란군이 혼란스러워하는 것처럼 보인다… 이제 그들의 승리는 물 건너갔는데도 반란군의 병사들은 어째서 계속 저항하는 거지? 야망에 찬 자들의 최후 의지인가… 환수의 절규하는 소리… 검과 검의 찡음… 법술의 상조음… 그것들이 주변의 눈 속으로 스며드는 것처럼 누군가의 목숨이 어둠 속으로 사라져가는 것을 안다… 이런 싸움은 공허한 것이라고 느낀다… 하지만 우리들은 싸우기 위해 이곳까지 왔다. 상대는 반돌… 반란군의 참모이자 라크리마의 아버지…

—쿤—

제 17장
꿈의 종말
(夢の終わり)



노르디아에 도착한 라크리마 일행. 그곳에서 리무진은 기사단과 함께 적들을 물리치러 가고 라크리마 일행은 반돌을 쓰러뜨리기 위해 앞으로 나아간다. 그 와중에 토키사 일행을 만난다.

우리들은 문법원 입구에서 다시 둘로 갈라졌다. 토키사, 아라나, 포샤, 미스티, 카리스… 내가 사랑하는 사람들… 그들은 그들의 목적을 이루겠지. 그리고 우리들도… 아니 난 나의 목적을 이루지 않으면 안된다. 이건 나 자신을 위한 나의 싸움이기 때문에… 나의 길을 걸어가지 않으면 후회할테니… 지금의 나에게 있어 과거를 되돌린다는 것은 용서되지 않는다. 제국 문법원, 제 2의 탑에서 나를 기다리고 있던 것은 반란군 참모 반돌… 내가 쓰러뜨려야 할 상대… 또한 나의 아버지이자 내 마음속의 스승이었던 사람… 카이나스 크리스티… 어린 시절부터 꿈꾸어왔던 것은 환상에 지나지 않는다…

—라크리마—

마침내 반돌을 만난 라크리마. 반돌은 예전의 일을 생각하며 라크리마를 설득하지만 그녀의 의지는 너무나도 강력했기 때문에 전투를 피할 수가 없다.

승리조건

반란군 참모 반돌과 아크엘드군을 쓰러뜨려라.

적

아코닛트 쉐도우(アコニットシャドウ)×4
아코닛트 코몬(アコニットコモン)×4
카우(キャウ)×1
드래곤 코몬(ドラゴンコモン)×2
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャドウ)×2
아크엘드 병사(アクエルド兵士) Lv15×3
반돌(バンドール) Lv18

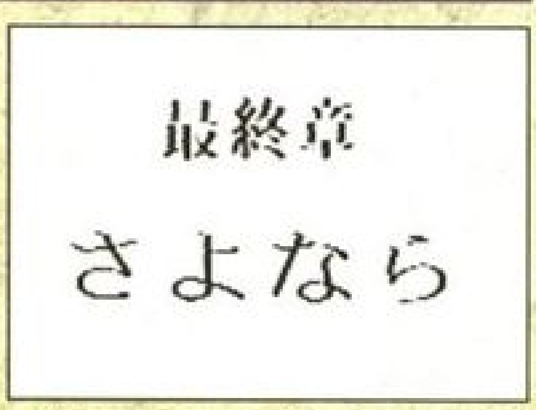
적의 수는 그리 많지는 않지만 지형이 복잡한 편이라서 시간이 상당히 오래 걸릴 것이다. 반돌은 그다지 강력하지 않으니 걱정하지 말자.

반돌을 쓰러뜨린 라크리마는 그를 죽이려고 하지만, 그때 그녀의 동료들이 그를 죽이면 용서하지 않겠다면서 그녀를 필사적으로 말린다. 결국 그녀도 아버지를 용서하고 반돌은 라크리마에게 벤타그람 성당으로 가서 천의 칼티아를 사용하지 못하게 해달라고 한다. 반돌은 라그루세트로 가서 자신들의 꿈이 끝났음을 알린다. 라구르세트 역시 자신은 사라디아트에게 이용당했음을 알고 예전 라이벌인 반돌과 최후의 승부를 펼친다.



아버지를 용서하는 라크리마

마지막 장
안녕
(さよなら)



신의 출현을 자신의 눈으로 직접 확인하려는 벨트슈멜츠와 자크로, 하지만 그들 앞에는 라크리마가 나타난다. 결국 모든 사건의 종지부를 찍기 위해 라크리마 일행은 벨트슈멜츠와 최후의 대결을 펼친다.

승리조건

추기경 벨트슈멜츠와 자크로를 쓰러뜨려라

적

화이나스 코몬(ファイナスコモン)×5
화이나스 쉐도우(ファイナスシャドウ)×5
화이나스 돌(ファイナスドール)×5
드래곤 돌(ドラゴンドール)×4
드래곤 쉐도우(ドラゴンシャウド)×4
자크로(ザクロ) Lv18
벨트슈멜츠(ベルトシュメルツ) Lv20

마지막 스테이지이니 만큼 적의 수가 엄청나게 많다. 자크로는 조금 지나면 아군 쪽으로 오므로 칼티아로 처치하고 벨트슈멜츠는 물리공격으로 처리하자.

가까스로 벨트슈멜츠를 쓰러뜨린 라크리마 일행. 하지만 죽은 줄 알았던 벨트슈멜츠가 벌떡 일어나 칼티아를 사용하자 에덴이 점점 상조된다. 그 순간 일행은 천의 칼티아를 상조하면 에덴이 떨어지는 것을 막을 수 있을 거라고 생각하고 토로이가 천의 칼티아를 상조하려고 한다. 하지만 그때, 라크리마는 무의 칼티아를 상조하고…

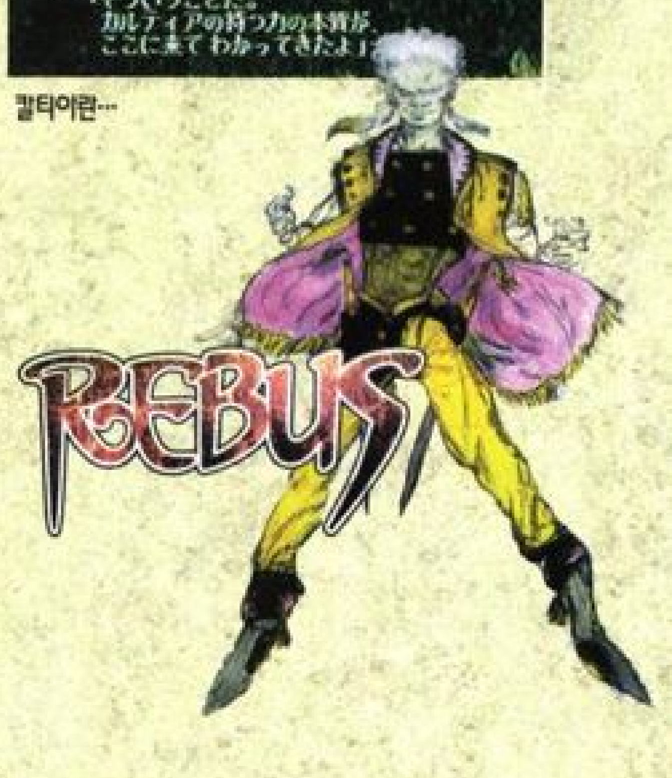


무의 칼티아를 사용하는 라크리마

무의 칼티아로 인해 세계는 다시 평화롭게 되지만 라크리마는 오리지널 칼티아를 사용한 댓가로 죽음을 맞이한다. 하지만 죽은 줄 알았던 라크리마가 다시 눈을 뜨고 그녀의 눈앞에 바크스텔이 보인다. 이곳은 바로 에덴이었다. 원래 칼티아라는 것은 에덴의 물체를 레부스의 세계로 상조시키는 것이었다. 한편, 성당에 반돌이 돌아와 자신의 딸이 죽은 사실을 알자, 그는 인의 칼티아로 라크리마를 상조한다. 라크리마 일행은 재회의 기쁨을 만끽하면서 대단원의 막을 내린다. gC



칼티아란…



코나미의 인기 캐릭터 트윈비가 RPG로!

트윈비 RPG



필자가 초등학교 때부터 즐겼던 트윈비 시리즈. 이 트윈비는 귀엽고 다양한 캐릭터로 인해 많은 인기를 끌며 코나미의 대표적인 시리즈물 중의 하나가 되었다. 본래 장르인 슈팅을 떠나 퍼즐 등으로도 잠시 외도(?)를 했던 트윈비가 이번에는 RPG로 또다른 변신을 시도하였다. 자! 이제 트윈비의 세계로 떠나보자.

제작사	코나미
장 르	RPG
발매일	4월 2일
발매가	5,800엔





키 조작법

START: 정지 메뉴, 전투시 정지
SELECT: 메인 메뉴 부름
X- 대쉬, 취소



트윈비의 해머

○: 결정, 캐릭터의 특수행동(트윈비는 해머로 내려치기, 윈비는 리본을 던지기, 그윈비는 수류탄(?) 던지기를 하는데 던전의 스위치나 진행을 방해하는 바위를 부수는 데 사용된다)
□: 점프
△: 시점변화
L1, R1: 좌우시점 변화
L2, R2: 상하시점 변화

등장 캐릭터 소개





시스템에 대해서



메뉴 화면

벨 파워: 캐릭터가 지니고 있는 벨 파워의 확인과 회복계 벨 파워에 사용되는 메뉴
아이템: 아이템을 사용
믹서: 믹서를 사용
강함: 각 캐릭터들의 스테이터스와 경험치, 벨 파워, 협력공격 등을 확인할 수 있으며 보다 중요한 것은 여기서 액세서리를 착용할 수 있다는 점이다.
설정: 게임 환경의 설정.
순번 바꾸기: 순번을 바꿈.
????: 미니 게임들의 기록을 표시

전투 시스템



전투 화면

이 게임의 전투는 ATB 실시간 전투로 진행된다. 따라서 민첩성이 높을수록 행동이 빨라지며, 각 캐릭터의 순서가 되어도 커서가 자동으로 이동하지 않기 때문에 빠른 손놀림(?) 이 요구된다.

공격하다: 말 그대로 통상공격이다.
벨 파워: 강력한 특기들을 사용.
아이템: 여러 가지 공격, 회복, 보조 등의 아이템을 사용.
협력: 2인 협력 공격을 시행, 협력 공격은 2인의 게이지가 다 차야만 가능하며 BP를 소비하지 않는다.

각 캐릭터의 벨 파워 협동기



체인 건 발사!

트윈비: 강력한 공격기가 위주이며 적 1명만 공격 가능.



피코 해머(ピコハンマ)	적 1명을 공격
쇼트 건(ショットガン)	총으로 공격
헤비 해머(ヘビーハンマ)	피코 해머의 파워업 형태
첸 건(チエーンガン)	쇼트 건의 파워업 형태
메탈 해머(メタルハンマ)	강력한 망치 공격
골덴 해머(ゴールデンハンマ)	해머 공격의 최종판
샤인 벨 쇼트(シャインベルショット)	최강의 공격으로 BP의 소모가 엄청나다



큐티 텐트로 HP를 회복시킨다

윈비: 회복계 기술들이 특기이며 공격용 기술도 있다



큐어 터치(キュアタッチ)	아군 1명의 HP 회복
리본 어택(リボンアタク)	적 1명을 공격
큐티 텐트(キューテイテント)	아군 전원의 HP 회복
프리티 아라모드((プリテイ-アラモド)	적 전체를 공격



미라클 보이스

그윈비:공격 보조계열이 특기.



다텐 캡슐(ダテンカプセル)	아군 1명의 스피드 업
가라 그레네이드(ガラーグレネード)	적 1명을 공격
미라클 보이스(ミラクルボイス)	적 전체를 공격
하드 캡슐(ハード カプセル)	아군 1명의 방어력 업
카미사마 캡슐(カミサマカプセル)	전투불능인 동료를 살림



합체 빔!



협력기

파워 프레어(パワーブレア)	피렌과 몰테의 협력기. 적 전체를 공격
힐 올(ヒルーオル)	피렌과 몰테의 협력기. 아군 전원 회복
합체 빔(合體ビーム)	시즈와 사류트의 협력기 강력한 적 전체 공격
내던지기(ぶんなげ)	윈비와 트윈비의 협력기. 적 1명 공격
갓친코(ガッチンコ)	윈비와 트윈비의 협력기. 적 전체 공격
빅 쇼트(ビッグショット)	트윈비와 그윈비의 협력기 적 1명 공격
커플 빔(カーブビーム)	윈비와 그윈비의 협력기. 적 전체 공격
S 그윈비 (Sグウインビー)	적 1명에게 거대화된 그윈비를 던짐

BT-01: 강력한 공격기 위주

델타 쇼트(デルタショット)	적 1명을 공격
래피트 화이어(ラビットファイア)	적 1명을 난사
봄버(ボンバ)	강력한 난타 공격

BT-02

델타 쇼트(デルタショット)	적 1명을 공격
배리어(バリア)	공격을 3회까지 막아주는 배리어 형성
레스토어(レストア)	아군 1명의 HP를 300으로 회복

믹서기

적과의 전투 후에 입수한 과일을 활용해서 아이템을 만드는 것이 가능하다. 과일은 총 5가지로 비싼 과일일수록 얻기 힘들다. 또한, 믹서의 레벨에 따라서 만들 수 있는 아이템의 수도 달라진다.



갈아 마실거다~

벨 배양

전투에서 얻는 벨을 시나몬 박사의 연구소 밭에 심어서 벨을 배양하는 것이 가능하다. 이때 비료를 주게 되는데, 이 비료에 따라서 나오는 벨의 종류가 달라진다.



심자! 심어

벨의 종류와 특성

빨간 색 벨(レットベル)	전투 중 적의 통상공격을 3회까지 방어
파란색 벨(ブルーベル)	전투 중 일정시간동안 스피드 업
하얀 색 벨(ホオアイトーベル)	통상 공격 1번으로 2번 공격
푸른색 벨(グリーンベル)	몸을 분신시켜 회피율 업
자주색 벨(パーブル ベル)	적의 특수공격을 3회까지 방어





트윈비 RPG

주요 아이템

귤 쥬스(まかんジュース)	HP 50 회복
사과 쥬스(りんごジュース)	HP 200 회복
복숭아 쥬스(ももジュース)	HP 완전 회복
전투불능(めざまし)	HP 절반 회복
구급차(きゅうきゅうしゃ)	HP 완전 회복
불가사의한 물방울(ふしぎのしずく)	상태이상 회복
후르츠(フルーツパック)	아군 전원 HP 200 회복
후르츠 셋트(フルーツセット)	아군 전원 HP 500 회복
상쾌한 드링크(すっきりドリンク)	아군 1명의 BP 100 회복
꼬마 분신(ちびぶんしんのもの)	적과의 조우 확률을 낮춤
카드(カード)	세이브 가능(파란 박스에서만)
DHA 골드(ゴールド)	HP, BP 모두 회복
전송장치(傳送装置)	시나몬 연구소로 워프함(불가능한 곳도 있음)

데이트를 즐기자

게임에 등장하는 여성 캐릭터들과 데이트를 즐길 수 있다. 그 대상은 파스텔, 사류트, 마도카인데, 이들과는 3장~5장 사이에 걸쳐서 데이트를 할 수 있다. 이 데이트에서 가장 중요한 것은 대화시에 나오는 선택문이다. 이 선택문은 데이트 결과에 큰 영향을 끼치므로 항상 신경 쓰도록 하자(미츠메테 나이트와 똑같군!)

이 게임은 크게 장으로 나뉘어져 있다. 각 장이 끝나면 귀여운 일러스트들이 소개되면서 세이브의 기회가 주어진다.

모험의 시작



3명의 전투



메로라 공주를 구하자

오늘도 영원한 숙적(?) 왈몬 박사의 머신과 전투를 벌이는 트윈비, 윈비, 그윈비, 그리고 그들에 탑승한 라이트, 파스텔, 민트. 전투 도중 갑자기 어둠의 안개가 이들을 감싼다.

혼란에 빠진 그들에게 들려오는 의문의 목소리는…. 그 의문의 목소리의 주인공은 바로 메로라 공주였다. 메로라 공주는 현재 그녀의 세계인 돈부리섬이 어둠과 사악한 기에 의해 위협에 처했다고 하면서 주인공에게 도움을 청한다. 사악한 기를 없애는 주인공의 능력에 감탄한 메로라 공주는 주인공을 자신의 세계로 인도하는데….



자! 이름을 입력하자

이 이벤트가 끝나면 CG로 된 오프닝(?)이 경쾌한 보컬과 함께 시작된다.



오프닝 시작!



제1장 파스텔을 구하라!

메로라 공주에 의해 사람의 형상을 갖추게 된 주인공. 이제 건물 밖으로 나가 보자. 건물밖에는 유적 조사원처럼 보이는 사람이 2명이 서있다. 우선 그들에게 트윈비와 윈비, 그리고 시나모노 연구소가 어디에 있는지를 물어 보자. 그런데 갑자기 조사원들이 검은 안개에 휩싸여서 쓰러져 버린다. 도대체 이 검은 안개의 정체는 무엇일까?

몰테, 피렌과의 만남



몰테, 흐흠…



피렌(왠지 미츠메테 나이트의 레즈리나 로리 같다는 느낌이)

조사원들의 정보로 카니 전철역으로 향한 주인공. 그곳에서 주인공은 몰테와 그의 여동생 피렌을 만나게 된다. 그녀들은 주인공을 범상치 않은 인물로 보는 듯 싶다. 그녀들에게 기차표를 받은 주인공은 니코니코산으로 향한다. 여기서 주인공이 몰테, 피렌과 헤어질 때 분기문이 생기는데, 이곳에서의 주인공 선택에 따라서 나중에 여성들의 호감도(?)에 영향을 미치므로 주의하자. 그다지 크게 중요한 것은 아니다.

트윈비 등장!

역에서 내린 주인공은 이윽고 정신을 잃고 쓰러져 있는 트윈비를 발견한다. 트윈비에게 간단한 조작법을 배운 다음, 위쪽에 있는 시나모노 연구소로 향하자. 시나모노 연구소에 도착한 트윈비와 주인공. 트윈비는 시나모노 박사로부터 라이트가 행방불명된 경위를 설명한다. 이유인즉슨 왈몬 박사의 머신과 전투를 벌이던 중 검은 안개에 휩쓸려 트윈비, 윈비, 그윈비는 각기 떨어지게 되고 라이트는 어떤 소녀를 구하려다가 결국 이상한 기운에 빨려들어가 버리고 말았다. 주인(?)을 잃은 트윈비는 박사에게 이 사실을 알리려고 달려가지만 박사의 연구소 주위에 쳐진 배리어 때문에 정신을 잃고 이곳으로 떨어지게 된 것이라는 것이다. 한편, 시나모노 박사는 트윈비를 조정할 수 있는 주인공의 자질에 놀라게 된다. 이제 역으로 가서 표를 사고 탄포포 마을로 향하자(이 연구소에서 시나모노 박사에게 말을 걸면 언제든지 세이브가 가능하다).



음! 등장이 어째 좀…



이 사람이 바로 시나모노 박사



라이트의 행방은?

탄포포 마을

전철 안에서 이전에 한 번 만났던 피렌과 몰테를 다시 만나게 된다. 여기에서 '마도카의 가게에 간다'와 '파스텔을 찾으러 간다'의 2가지 분기문이 나오는데 어느 것을 선택하느냐에 따라서 발생하는 이벤트가 달라

진다. 탄포포 마을부터는 적들도 강해지고 주인공 혼자밖에 없으므로 레벨 업에 힘쓰도록 하자. 여관에서는 세이브를 할 수 있으니 참고하자. 이 마을 사람들의 대부분은 쓰러져 있다(마을의 몇몇 생존자(?)의 대화에서는 분기문이 나오는데 그다지 큰 신경 쓸 필요는 없다). 여관 앞에 있는 자동 판매기에서 아이템을 구입할 수 있다.


여관을 거처로 해서 레벨 업을 하자

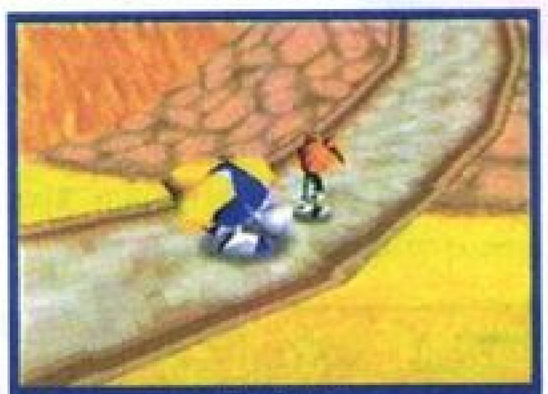
보스. 마펫톤

첫번째 보스치고는 상당히 강하다. 초반에는 각각의 특기를 잘 활용하고 중반이후에 BP가 보자라게 되면 볼테와 피렌의 2인 협동기인 공격 회복을 잘 활용하자. 협동기를 잘 사용하지 않으면 상당히 어렵다. HP에 항상 주의하자.


아니! 목각인형이 아니잖아

보스를 물리치고 원비를 구한 일행들. 원비는 그간의 사정을 설명하고 자신의 몸에 이상을 감지했다면서 시나모노 연구소로 돌아가 수리를 한다. 그건 그렇고 파스텔은 도대체 어디에 있는 것일까?

리스성 스타지오


여자들과의 재회


아니! 원비가…

성 입구에서 볼테와 피렌을 다시 만난 주인공은 그들이 보통 사람과는 달리 초능력을 가졌다는 것을 알게 된다. 이곳 역시 사람들이 모두 쓰러져 있다. 우선 건물 안팎을 탐색하면서 레벨업과 아이템을 입수하자. 지하로 내려가면 원비가 쓰러져 있는 것을 발견할 수 있다. 그런데, 갑자기 파펫톤이라는 녀석이 나타나서 주인공을 공격한다.



데자트 중학교


아니! 파스텔이…

전에는 들어갈 수 없었던 데자트 중학교에 가보자. 이곳은 상당히 넓은데다가 길 또한 상당히 복잡하므로 주의하자. 농구장으로 가보면 파스텔이 쓰러져 있는 것을 발견할 수 있다.

보스. 랜드 세이버

이 보스의 방어력은 장난이 아닐 뿐만 아니라 공격력도 강하므로 결코 쉽지 않다. 공격의 핵심은 볼테와 피렌의 합동 공격이며 트윈비는 회복에 힘쓰도록 하자. 레벨은 9이상으로 올려놓자.


방어력이 높으니 주의하자

마도카의 등장


꿈을 좇는 소녀, 마도카


에구구~

파스텔을 구했으면 이제 마도카의 가게로 가 보자. 마도카의 가게는 마을의 여관 근처에 있다. 마도카는 상당히 발랄하고 꿈을 좇는 소녀 같다. 주인공과 라이트를 위해서 마도카는 배틀 슈츠를 입고 나오지만 아주 우스꽝스럽다. 이 이벤트를 클리어한 다음, 반드시 상점에서 믹서기를 구입하도록 하자. 마도카가 원하는 아이템을 찾아서 그녀에게 주면 특이한 아이템을 주는데, 이 아이템들의 대부분은 공격용 아이템이며 그 연출 또한 아주 가관이다.



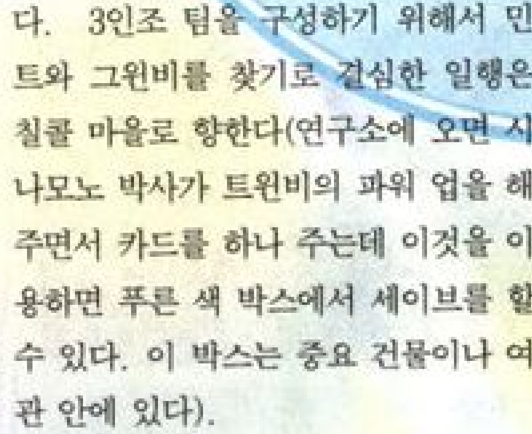


제2장 민트를 찾아서


재회

시나모노 연구소에서 다시 재회한 원비와 파스텔. 그러나 라이트와 민트, 그윈비의 행방은 아직도 묘연하다. 3인조 팀을 구성하기 위해서 민트와 그윈비를 찾기로 결심한 일행은 칠콜 마을로 향한다(연구소에 오면 시나모노 박사가 트윈비의 파워 업을 해 주면서 카드를 하나 주는데 이것을 이용하면 푸른 색 박스에서 세이브를 할 수 있다. 이 박스는 중요 건물이나 여관 안에 있다).

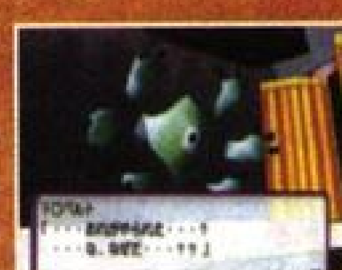
비가로 홀


앗! 원비다

비가로 홀로 가 보자. 입구에는 세이브 포인트가 있으니 참조하고 이곳을 거점으로 하여 레벨 업을 하자. 이제 2층에 쓰러져 있는 그원비를 찾자. 1층에서 마스터드라는 녀석을 발견할 수 있다. 1층 측면 복도를 잘 살펴보면서 보스가 있는 곳으로 가자.

보스. 테로벨트

트윈비는 쇼트 건, 원비는 회복에 전념하면서 BP의 소모에도 신경을 쓰자. 테로벨트는 아군의 HP를 흡수하는 기술을 사용하니 주의하자. 그다지 어려운 보스는 아니다.


테로벨트 등장!

마침내 그원비를 구출한 일행. 그원비는 행방불명된 민트를 몹시 걱정하면서 민트를 찾으러 나간다. 홀에서 나가면 피렌과 볼테가 다시 등장하여 민트의 행방을 알려준다. 과연 그들의 정체는 무엇이며 왜 주인공 일행을 돕는 것일까?



민트 등장!



민트를 구하자

민트를 찾으려면 일단 마도라 랜드로 가 보자. 유원지하고 비슷한 곳인데 사람들은 거의가 쓰러져 있고 적들이 우글거린다. 안으로 들어가면 웬 강아지가 손짓을 한다. 우선 미들 랜드를 전체적으로 한 바퀴 돌아보자. 적들이 상당히 강하므로 레벨 업도 겸해야 할 것이다. 그러면 처음에 등장했던 강아지가 다시 나오는데 이 강아지를 계속 따라가면 민트와 그원비를 만날 수 있다. 그원비를 따라서 통나무집으로 들어가면 민트를 발견할 수 있다. 강아지가 민트를 위협하려고 하면 원비와 트윈비의 트윈 어택으로 물리치자(이때부터 트윈 어택을 사용할 수 있다). 민트를 데리고 나오면 강아지가 자신의 정체를 드러내면서 주인공 일행을 공격한다.

보스. 가브리엘

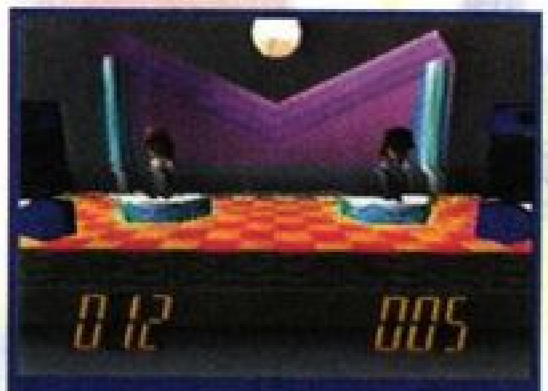
이번 전투부터 그원비가 참가한다. 그원비로 하여금 속도증진 기술을 전원에게 걸도록 하고 원비는 회복, 트윈비로 공격을 하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.



강아지가 광대로 변신

미니 게임과 댄스 경진대회

보스를 물리친 다음, 공원으로 가면 공원내의 오락실에서 미니 게임을 즐길 수 있다. 공원의 오락실에서 즐길 수 있는 미니 게임은 총 4가지인데 메뉴 맨 마지막에 미니 게임의 기록을 보여주는 서브 메뉴가 있다. 이외에도 마스타드가 개최하는 댄스 경진대회에 참가할 수 있는데 방향키와 ○, □ 버튼 잘 눌러주면 무난히 우승할 수 있다. 이 대회에서 우승하면 고가의 아이템을 받는다.



버스트 어 무브의 축소판이네!

재미있는 미니 게임들



크루크루 스핀

크레인 캐치처럼 상자 안에 있는 인형들을 캐치기로 뽑는 미니 게임



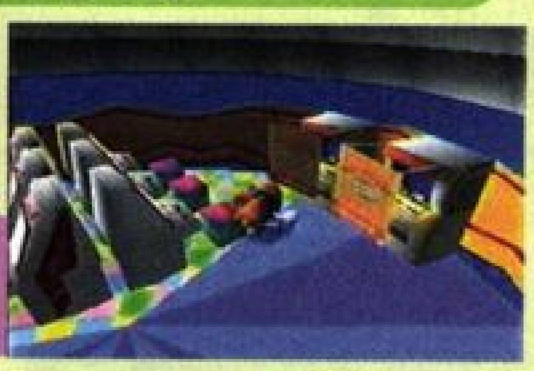
트윈비

트윈비를 조작하는 갤러그 타입의 미니 게임



해머 게임

□버튼으로 파워를 모은 다음, ○버튼으로 해머를 내리치는 미니게임



포리포리 캔버스

자신의 동료와 스티커 그림을 찍는 미니 게임

제3장 라이트의 행방은?





왈몬 박사가 또 결투 신청을…



선택문에 주의하자

이제 돈부리 섬에서 통신이 가능해진다. 시나모노 박사로부터 연락을 받고 다시 연구소로 향한 일행들. 연구소로 가보니 시나모노 박사의 라이벌인 왈몬 박사가 또다시 결투신청을 해온다(그는 어떻게 어둠의 안개 속에서 무사할 수 있었지?). 그리고 마도카가 데이트를 신청해온다(마도카와의 이벤트는 처음에 마도카를 선택해서 이벤트를 진행했을 때에만 가능하며 파스텔을 선택했을 경우는 발생하지 않는다). 박사로부터 전송장치를 받게 되는데, 이 장치는 던전 안을 제외한 모든 장소에서 연구소로 다시 돌아올 수 있는 편리한 아이템이다(아이템란에서 사용).

마도카와의 데이트



자~ 데이트, 데이트

마도카와의 약속을 지키기 위해서 마도카의 찻집으로 가보자. 주인공과 마도카는 공원에서 데이트를 즐기게 되는데, 이때 분기문의 선택에 따라서 데이트의 성공 여부가 판가름나므로 주의하자(이는 미츠메테 나이트와 동일).

등장! 왈몬 박사



적 맞어?

이제 왈몬 박사와 결투를 벌이기 위해서 석양의 공원으로 가야 한다. 니코니코 지방에서 돌을 부순 다음, 아래로 내려가면 스위치가 하나 있을 것이다. 이 스위치를 그원비의 특수능력으로 누르면 석양의 공원으로 갈 수 있다. 왈몬 박사는 등장하자마자 온갖 허세를 다 부린다. 잠시 후, 시즈와 사류트가 나타나서 라이트가 이곳의 마을 근처에 있는 것 같다는 정보를 준다. 왈몬 박사는 자신을 이기면 좋은 정보를 가르쳐 준다고 하니 반드시 물리치자!

보스. 철왕MK-3

그리 어렵지 않은 보스로 그원비의 속도업과 원비의 회복만 잘 이루어진다면 쉽게 물리칠 수 있다.

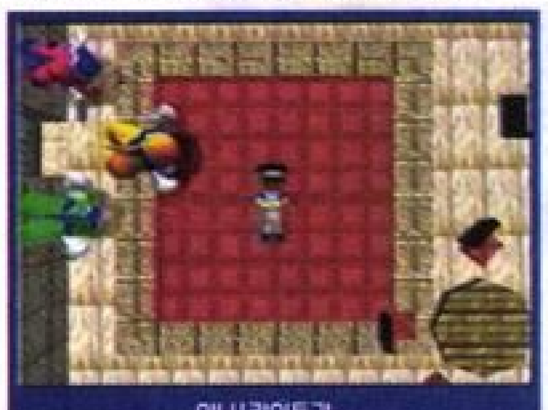


역시 고철!

보스를 물리치면 왈몬 박사는 니코의 유적과, 신전, 그리고 2개의 조합물에 대한 정보를 주고 도망쳐 버린다. 자! 이제 라이트를 찾으러 유성촌으로 가 보자.



라이트와의 만남, 그러나…


어니! 라이트가…


슬퍼하는 파스텔

유성촌은 공원 위쪽으로 계속 올라가다 보면 나온다. 유성촌에 들어가면 촌장이 주인공 일행을 반기면서 라이트에게 안내한다. 촌장으로부터 라이트가 마을 사람들을 구하기 위해 검은 안개에 대항하다가 봉변을 당했다는 말을 듣자, 파스텔은 슬픔에 빠진다. 이 마을에서 반드시 해야 할 일이 두 가지가 있는데, 첫 번째는 마을의 어떤 꼬마에게 복숭아를 줘서 파워 업 칩을 사야하는 것이다. 두 번째는 상점에서 해머파워 업 칩을 팔고 있는데 이것을 반드시 구입하는 것이다. 만일 이 두 가지 중 하나라도 빼먹으면 게임 진행이 불가능해진다. 이제 연구소로 돌아가자. 박사의 말에 따르면 라이트는 육체적으로 이상이 없지만 정신적인 그 무언가가 손실된 것 같다고 한다. 이제 왈몬 박사가 말했던 니코 유적을 탐사해 보자.

니코 유적

니코 유적은 니코니코 역 근처의 큰 바위를 파워업된 망치로 깨서 들어가면 된다. 이곳의 길은 잘 안 보일 경우가 있으므로 시점 변화를 잘 활용하자. 유적 안에서는 석판을 발견할 수 있는데 민트의 의견에 따라서 시나모노 박사에게 해석을 의뢰하도록 하자. 안쪽으로 더욱 깊이 들어가면 잠겨진 문과 2개의 스위치가 있는데 손잡이가 달린 것은 그윈비의 특수 행동으로 처리하고 다른 하나는 그냥 위에 올라서면 된다. 계속 진행하다 보면 로메로 공주의 석판이 나오고 빛나는 2개의 구조물 중 하나일 것 같은 물체를 발견하게 된다.


이 사람은 누구지?



제4장 의문의 신전으로


파스텔의 목욕 신 히히!

'엿보다'를 선택하면…



이번 장의 시작에는 민트와 파스텔의 목욕 신이 펼쳐진다. 여기서 주인공이 '엿보다(のぞく)'를 선택하면 박사에게 들키게 되는데 박사가 멋모르고 이를 보다가 파스텔에게 들켜서 마구 두들겨 맞는다.

한편 유적에서 발견한 석판은 박사도 이해하기 힘든 것이었다. 그러나 민트가 천재성(?)을 발휘하여 이 석판의 주인공이 메로라 공주라는 것을 알아낸다. 물론, 주인공이 메로라 공주를 모를 리 없기 때문에 일행은 메로라 공주를 처음 만났던 신전으로 향한다.

튜립 마을의 일전!


앗! 고장이다


의문의 점쟁이 노파


열차를 멈춘 것은 다름 아닌…

신전으로 가기 위해서 열차에 오른 일행. 그러나 도중에 열차가 고장을 일으킨다. 할 수 없이 일행은 열차 수리가 끝날 때까지 튜립 마을에서 머무르기로 한다. 그런데 이 튜립 마을 역시 마물들의 위협을 받고 있었다. 주인공 일행은 해변가에서 넵튠이라는 적과 일전을 벌인다.

보스, 넵튠

이 보스는 영화「크리스마스의 유령」에 등장하는 유령 인형처럼 생겼다. 통상공격은 별 볼 일없지만 HP 100이상의 대미지를 주는 전체공격은 위험하므로 윈비를 속도 업을 시킨 다음, 전체 회복 기술을 잘 활용하도록 하자.


넵튠 등장!

보스와 마물들을 물리쳐서 마을의 평화를 되찾게 해준 주인공 일행. 마을을 돌아다니다 보면 몰테와 피렌을 알고 있는 점쟁이를 만날 수 있다. 일행은 그녀에게 몰테와 피렌에 대한 정보를 얻는다. 이후에는 이 점쟁이로부터 여성 캐릭터들이 주인공에게 가지고 있는 호감도를 알 수 있다. 열차의 수리가 끝나면 주인공 일행은 마을을 떠나 신전으로 향하게 된다. 그런데 열차를 고장낸 범인이 다름 아닌…

다시 신전으로


메로라 공주와의 비밀 대화

신전에 들어서자 지금까지의 적들과는 다르다고 자칭하는 피랄크로가 나타나서 주인공 일행을 공격한다.

보스, 피랄크로

윈비는 회복, 트윈비는 공격, 그리고 그윈비는 보조와 공격을 각자 담당하면 어려울 것이 없는 보스이다.


허약한 새

신전 앞에 있는 연구원으로부터 리본 파워업 파츠를 얻을 수 있다. 그러나 보스 피랄크로와의 전투에서 입은 상태이상 때문인지 윈비의 상태가 이상하다. 신전에 들어가려고 하지만 윈비와 그윈비는 들어갈 수가 없다. 이 신전은 선택받은 자인 주인공만이 들어 갈 수 있다. 신전 안으로 들어간 주인공은 메로라 공주와 다시 만나게 되는데 그녀로부터 지금까지 의문에 싸여있던 것들을 물어볼 수 있다(메로라 공주는 의식의 집합체이기 때문에 형상이 나타나지 않음). 중요한 내용을 간단히 요약하면 다음과 같다.



첫째, 검은 안개의 정체는 사람의 어두운 마음, 즉 악한 마음의 집합체이며 이는 사람의 혼을 빼앗아가는 능력을 지니고 있는데, 이러한 영혼들은 몬스터들의 에네르기가 된다는 것이다. 둘째, 검은 안개에게 영혼을 빼앗긴 라이트가 강력하기 때문에 강한 몬스터의 에네르기가 되고 있을 지도 모른다는 것이다. 메로라 공주는 주인공에게 남서지방의 레젠 섬이 위협에 처해있다고 하면서 레젠 섬을 빨리 구해달라고 부탁한다. 그리하여 선택받은 자(?)인 주인공과 트윈비는 레젠 섬으로 워프하게 된다.

제5장 블랙 트윈비와 함께

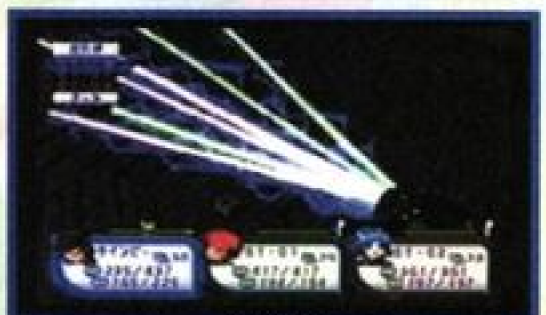

라피스 등장!


선택에 따라서 시나리오에 변화가…

메로라 공주의 힘에 의해 레젠 섬으로 워프하는 트윈비. 섬에 도착하자마자 마물들에게 공격당한다. 이 섬 역시 마물의 습격을 받았나 보다. 윈비는 기체를 수리하기 위해서 시나몬 연구소에 잠깐 남기로 했고 그윈비 역시 박사의 문자해독을 위해 연구소에 남기로 했다. 잠시 후, 한 소년이 트윈비에게 돌을 던진다. 아마도 트윈비를 적으로 생각하는가 보다(소년은 트윈비의 이름을 이미 알고 있다). 소년의 이름은 라피스. 그로부터 블랙 트윈비의 존재와 시즈와 사류트의 존재에 대해 듣게 된다. 밤이 되자, 모닥불을 피우면서 담소를 나누는 주인공과 라피스. 여기서 분기문이 등장하는데 어느 것을 선택하느냐에 따라 나중에 게임의 진행이 조금 달라진다. 절대로 말하지 않는다(ぜったいに言わないよ)를 선택하면 라피스가 기뻐하면서 시즈와 사류트와 함께 행동하게 되지만, 아냐! 말할 거야(いや 言う)를 선택하면 라피스를 구출하기 위해서 시즈들과 떨어져 행동하게 된다. 여기서는 동행하는 루트로 진행하기로 하겠다. 이 섬에서 시나몬 박사의 연구소로 돌아가는 것은 불가능하므로 아이템 관리(특히, 벨)에 신경쓰도록 하자.

시즈 등장!!


어쭈!


합체 빔!!

산 위의 던전에 도착한 트윈비는 입구 근처에서 시즈와 사류트를 만난다. 시즈는 다소 반항아적인 느낌을 풍기고 사류트 역시 차가운 면이 있는 소녀지만 역시 돈부리 섬을 위하는 마음은 같은 것 같다. 그들은 트윈비에게 협조를 구하는데 당연히 주인공은 이에 응하게 된다(여기서 사류에게 데이트하자고 계속 조르면 나중에 데이트 이벤트가 생길 수도 있다). 이곳의 적들은 수가 많고 만날 확률도 높다. 하지만 시즈와 사류트의 2인 협동기인 합체 빔을 활용하면 쉽게 진행할 수 있다. 던전은 시점변화를 잘 활용하지 않으면 아이템이나 길을 찾기가 어려우므로 주의하자.

보스, 드래곤헤즈

이 보스는 이제까지 나온 보스들과는 차원이 틀리다. 강한 내구력, 빠른 스피드, 아군 전체에게 150이상의 대미지를 주는 화염공격 등은 아주 강하다. 게다가 블랙 트윈비들은 아직 회복계 특기가 없기 때문에 회복하는데 문제가 있다. 그러므로 합체 빔으로 보스 좌우의 졸병을 없앤 다음, 트윈비와 시즈는 공격, 사류트는 아이템으로 회복을 시키자. 장기전이 될 것이므로 아이템 관리에 힘쓰자. 적의 특수공격을 막아주는 퍼플 벨이 있으면 잘 활용하도록 하자.


역시 용 거리는 강하군!

낚시하는 소년

주인공 일행의 활약으로 다시 평화를 찾은 레젠 섬. 라피스는 시즈와 사류트에게 서로의 약속을 지켰다고 좋아한다. 주인공에게도 감사를 표하면서 낚시를 가르쳐 준다고 한다(여기서 라피스와의 이벤트를 통해 사류트와의 데이트가 가능하다. 성공하면 아이템을 받을 수도 있다).


낚시하는 소년

제6장 창공을 날아라! 트윈비


백문이 불여일견


이곳은 도회지

그런데 블랙 트윈비들은 어떻게 돈부리 섬의 배리어를 무시하고 레젠 섬으로 올 수 있었을까? 그 해답은 바로 이들의 합체 빔이었다. 다시 검은 안개가 지배하고 있는 곳으로 가 보자. 이 지역 역시 배리어가 설치되어 있다. 블랙 트윈비들의 합체 빔을 이용하여 배리어를 뚫고 나가면 현대식 건물들로 둘러싸여 있는 도회지 섬에 도착한다. 이곳 역시 대부분의 사람들이 쓰러져 있다. 역시 마물의 습격을 받은 것이다. 이곳저곳을 돌아다니면서 지리를 익히고 레벨 업을 해두자. 한편, 마을 곳곳에서는 복권을 발견할 수 있는데 이것은 무엇에 쓰이는 것일까?

플라온 선생

보스를 물리쳐서 마을을 구한 주인공 일행은 이곳과 탄포포 마을이 서로 연결되어 있다는 사실을 알게 된다. 한편, 선물가게 앞에 쓰러져 있는 사람에게 계속 말을 걸면 파스텔과 라이트가 다니는 학교의 선생님이 깨어난다. 그녀는 복권에 흥미가 아주 많은 듯 복권 10개를 찾아오면 좋은 것을 받을 수 있다고 한다. 이 복권은 마을 곳곳에 숨겨져 있으므로 시점 변화를 활용해서 잘 찾아보자. 또한 마을 상점에서 물건을 사면 보너스로 복권표를 준다가게에는 강력한 아이템들을 많이 팔고 있으므로 가능하면 많이 사두자.


복권을 좋아하는 선생

보스, 마이슨과 나타샤

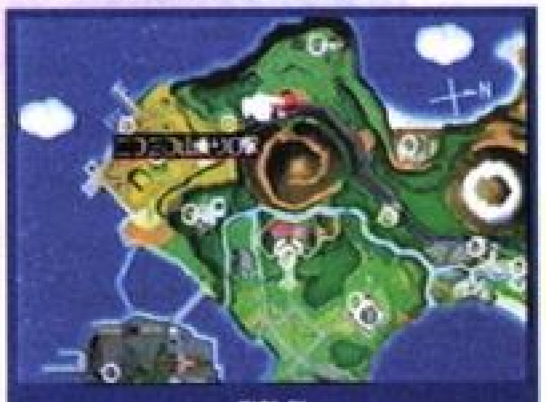
필자가 마지막 보스보다 더 어렵게 클리어한 보스들로 강한 것은 물론이고, 가드 업, 파워 업, HP 회복 등의 특수 기들을 남발하기 때문에 레벨이 낮으면 지옥행이라는 것을 알아두자. 엎친데 덮친 격으로 전투 중에 시즈와 샤룻의 기체에 이상이 발생한다. 두 녀석 모두 살아 있으면 피곤해지므로 한 녀석만 집중적으로 공격해서 없애자. 레벨은 33 이상으로 올려두고 트윈비의 메탈 해머, 시즈의 봄버로 공격하고 사류트의 레스토아로 회복하자. 벨이 있으면 더욱 좋다


정말 짜증나는 2인조다

창공을 날다


창공을 도약!

마을을 다시 한 번 쭉 둘러본 다음, 호텔에서 한 잠 자고 나오면 시나몬 박사로부터 연락이 온다. 주인공 일행의 활약으로 섬의 검은 안개가 모두 사라졌다고 한다. 따라서 이 섬을 보호하려는 배리어도 사라졌다. 이제 하늘을 날 수 있게 된 것이다. 하늘을 날게 된 트윈비! 이젠 어느 곳이라도 단번에 이동할 수 있다(□버튼을 계속 누르고 있으면 !표시가 나타나면서 전체 맵이 나오는데, 자신이 가고 싶은 곳을 ○버튼으로 선택해서 이동하면 된다). 블랙 트윈비들이 부상을 당했고 시나몬 박사의 요청도 있으므로 연구소로 돌아가도록 하자.


전체 맵

제7장 하나씩 벗겨지는 비밀들


전체 민트


비보 2인조의 재등장

연구소로 돌아와 보니 민트의 활약으로 니코 유적에서 발견한 비석을 해석할 수 있게 되었다. 비석을 해석해보면 다음과 같은 사실을 알 수 있다. 유적에서 얻은 물건은 "샤이닝 벨"이며 이 세계에는 커다란 2개의 힘을 가진 물건이 있는데 하나는 빛을 상징하는 샤이닝 벨이고 나머지 하나는 어둠을 상징하는 다크 벨이다. 샤이닝 벨은 빛의 형상체이며 메로라 공주가 이 영향의 대표자이다. 다크 벨은 어둠의 강한 힘을 가지고 있으며 이것을 지닌 자에게 강력한 영향을 끼쳐서 인격을 붕괴시킨다. 마지막으로 다크 벨은 그리드라는 녀석과 연관이 있다고 한다. 그리드, 그는 과연 누구일까? 이제까지 물리친 보스들이 쓰러질 때 외친 이름 중에서 들어본 적이 있는 것 같은데… 한편, 왈몬 박사와 자코비는 또 다른 모략을 세우기 시작한다.

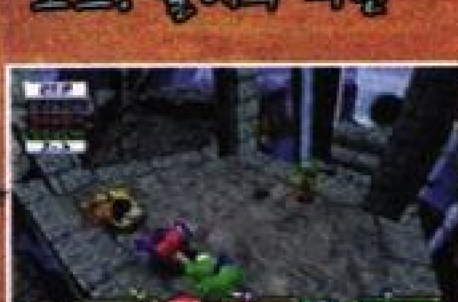
구름(?)


천계의 계단


이곳은 어둠의 신전이었다

시즈는 라이트를 라이벌로 생각하는 듯하지만 그 역시 라이트를 걱정하는 눈치이다. 시나몬 박사의 말에 의하면, 블랙 트윈비는 트윈비와 구조가 다르기 때문에 왈몬 박사 이외에는 고칠 수 없다고 한다. 이제 윈비와 그윈비가 다시 동료로 들어온다. 이때 어떤 장소에 구름이 밀집된 곳이 발견된다. 수상한 느낌이 든 주인공 일행은 이곳을 조사하기 위해 그곳으로 출동한다(전체 맵에서 구름(雲)으로 표시되는 곳). 이곳의 던전은 길이 일사천리로 진행되는데다가 적도 강력한 만큼 경험치를 많이 얻을 수 있으므로 이곳을 아이템과 레벨업의 거점으로 삼자. 던전의 끝에 도착하면 몰테와 피렌을 만날 수 있다. 그들이 왜 이곳에 있지? 그리고 피렌의 상태가 좀 이상하다. 피렌은 주인공 일행에게 마구 화를 내면서 공격해온다. 아니! 이전까지 동료였던 피렌이 왜 이런 행동을 하는 것일까?

보스, 몰테와 피렌


동료가 적이 되다니…

이번 전투에서 반드시 숙지해야 할 것은 피렌보다 몰테를 먼저 쓰러뜨려야 한다는 점이다. 만약 피렌을 먼저 쓰러뜨리면 몰테가 피렌을 HP 풀 상태로 되살리기 때문이다. 피렌은 엄청난 공격력을 지니고 있으므로 회복에 힘쓰도록 하자. 트윈비가 공든 해머기술을 지니고 있다면 클리어하기가 쉬워진다.

원인은 검은 벨


원인은 검은 벨이었다


또 하나의 선택이…

피렌을 물리치면 그녀의 몸에서 다크 벨이 나온다. 몰테는 피렌이 이렇게 된 경위를 설명해준다. 자신들은 본래 그리드가 다크 벨을 입수하는 것을 막기 위해 다크 벨을 최대한도로 그리드에서 멀리 떨어진 곳으로 이동시키려고 했다고 한다. 그런데 실수로 다크 벨이 피렌의 손에 넘어가게 되고 이로 인해 피렌의 힘이 강해졌지만 예전에 가지고 있었던 예지력과 따뜻한 마음씨는 점점 사라지게 되었다고 한다. 주인공 일행이 신전으로 가던 도중 열차를 고장낸 것은 바로 이들이었다. 피렌과 몰테가 자신들의 실수를 사과하자 주인공들은 과거의 조력자들이었던 그들을 다시 믿게 된다. 하지만 그리드의 힘에 의해 다크 벨은 다시 그의 손에 넘어가고 피렌 역시 어둠의 힘에 의해 영혼을 빼앗긴다. 주인공이 샤인 벨로 이를 막으려고 했지만 강한 마음의 힘이 아직 부족한 관계로 역부족이었다. 이때 시나몬 박사로부터 라이트의 상태가 이상하다는 연락이 온다. 여기서 또 하나의 분기가 발생한다.

(1.좋아! 시나몬 연구소로 돌





아가자(よし! シナモン研究所へもどろう). 2. 다크 벨이 신경을 쓰자. 앞으로 전진하자!(ダークベルが 気に なる 先へ進もう!)중에서 하나를 선택해야 하는데 1번은 라이트를 중시해서 시나몬 연구소로 돌아가고 2번은 다크 벨을 중시해서 그쪽으로 가는 것이다. 여기서는 1번으로 진행했다).

마지막장 가라! 빛의 용자여!



폭주! 라이트

시즈의 활약상

라이트가 이상하다는 소식을 듣고 시나몬 연구소로 향하는 주인공 일행. 라이트는 검은 벨과 그리드의 영향으로 이성을 거의 잃어가고 있었다. 시나몬 박사를 공격하고 심지어는 파스텔까지 공격하는 라이트. 이 위기의 순간에 시즈가 나타나 라이트의 난동을 막으려고 한다. 결국 시즈와 주인공의 활약으로 라이트는 안정을 되찾는다. 어서 빨리 다크 벨을 입수하고 그리드를 물리쳐야 할텐데…. 이 이벤트가 끝나면 시나몬 박사로부터 샤인벨의 능력을 최대한 활용할 수 있는 최강병기 샤인벨 쇼트를 배우게 된다. 이제 마지막 던전 전투이므로 이제까지 구하지 못한 아이템들과 부족한 레벨들을 전 세계를 돌아다니면서 정리하는 시간을 갖도록 하자. 다시 어둠의 신전으로 가보자.

콜로세움

던전 입구에는 모텔이 서있다. 그녀를 통해서 세이브와 회복을 할 수 있으므로 잘 활용하자. 이제 피렌이 뚫어놓은 입구로 들어가 보자. 입구에 전자막이 쳐져 있어서 주인공 일행을 가로막지만, 샤인벨 쇼트 한 방이면 간단히 들어갈 수 있다. 계속 진행하면 이전에 싸웠던 보스들이 HP와 공격, 방어력이 향상된 상태로 등장한다. 총 6명의 보스와 싸우게 되는데 마지막에는 오리지널 보스가 등장한다. 보스 하나를 물리치면 회복해야 하므로 아이템들을 아끼도록 하자. 패턴은 전과 동일하니 그리 어렵지는 않을 것이다. 샤인 벨 쇼트의 위력을 느껴보자.



샤인벨 쇼트의 위력!



보스 퍼레이드

보스. 데몬즈 라일

6명의 보스를 물리치면 나오는 최종 보스 데몬즈 라일 이번에도 역시 트윈비의 공격, 민트의 보조, 윈비의 회복 이 3박자만 잘 맞으면 그다지 어렵지 않다.



전갈 형태의 데몬즈 라일

보스를 물리치면 밑으로 내려가게 되는데 이곳을 조금 지나면 마침내 그리드와의 조우가 이루어진다.

결전! 그리드



이 녀석이 바로 그리드



시즈가 또다시 활약한다

드디어 얍삽하고 느끼한 목소리를 가진 그리드가 나타났다. 그는 주인공을 향해서 그는 주인공과 같은 세계의 사람이라고 말하면서 자신은 이 세상이 싫었고 자기 멋대로 강한 힘을 휘두르려는 마음을 가지고 있었는데 이 때문에 자신과 다크 벨이 반응한 것이라고 한다. 그러면서 그는 자신이 곧 정의이며 자신이 모든 것을 지배하겠다고 한다. 그리고 자신과 자신의 부하들에게는 소울 아머라는 것이 필요한데 그것은 사람들의 영혼을 재료로 만들어진다고 말한다. 설마 라이트의 영혼이 이 녀석의 소울 아마가 될 줄이야! 분노한 주인공과 파스텔, 민트는 그리드를 공격한다. 전투가 끝나면 시즈가 난입하여 다크 벨을 그리드의 손에서 떨어지게 만든다. 돈부리 섬의 평화를 위해 시즈는 아직 완전히 수리되지 않은 기체를 이끌고 용기를 내어 돌진한 것이다.

보스. 가브리엘

그리드와는 총 4번 싸우게 된다. 전투가 끝나도 HP, BP는 그 상태 그대로이므로 HP, BP, 아이템 관리에 각별한 신경을 써야 한다. 처음에는 그리드에게는 신경을 끄고 파이슨과 나타샤를 집중적으로 공격하자. 지난번보다는 쉬울 것이다. 2번째 역시 회복에만 주의하면 그다지 큰 무리가 없다. 3번째에는 강력한 전체 공격들을 남발하는데 퍼플 벨이 있다면 상당히 유용하다. 공격은 샤인 벨 쇼트를 이용하자. 마지막 형태에서의 안개 공격은 대미지 + 상태이상까지 나타나므로 트윈비는 샤인벨 쇼트, 윈비는 회복, 그윈비는 벨과 아이템을 통한 3박자를 확실히 하여 공격하자.



제 3형태



최종 형태

에필로그

마침내 그리드를 물리친 주인공 일행, 그리드는 신전과 함께 사라져 버리고 피렌의 의식도 돌아온다. 신전에서 탈출하는 주인공 일행. 라이트도 회복되어 샤롯과 함께 돌아온다. 자! 이제 돈부리 섬에도 평화가 찾아온 것인가? 하지만 메로라 공주의 형상이 좋지 않다. 혹시 또 다른 일이라도… 이때, 갑자기 난입한 왈몬 박사. 그런데 상태가 좀 이상하다. 자코비 역시 왈몬 박사가 이상해졌다면서 박사를 구해달라고 한다. 아니나 다를까 왈몬 박사의 기체 위에는 다크 벨이 있는 것이었다. 자코비의 말에 의하면 이전 그리드와의 일전때 시즈가 차버린 다크 벨을 왈몬 박사가 가져가 버린 것이다. 음~ 이 세계에 또다른 위협이 생긴 것일까? 하지만 이제껏 한 번도 활약을 하지 못한 라이트의 재치로 다크 벨은 샤인벨과 중화되어 버린다. 세상에는 다시 평화가 깃들게 된 것이다



이제는 안녕!

불타 올라라!

슈퍼 로봇 대전 F

완결편



제작사	반프레스토 윙키 소프트
장 르	시뮬레이션
발매일	4월23일
발매가	6,800엔

- 그래픽
- 조작감
- 스토리
- 연출
- 사운드
- 소장가치

전편으로부터 거의 7개월뒤에 발표된 슈퍼로봇대전 F 완결판. F(FINAL OPERATION)이라는 이니셜에 걸맞게 엄청난 완성도를 보이고 있다. 하지만 정말로 7개월이라는 공백이 필요한 것일까? 판단은 게이머의 손에 맡기도록 하겠다. 챔프에서는 최강의 부대를 꿈꾸는 당신을 위해 로봇대전의 슈퍼계 시나리오 공략을 싣는다.

시스템 체크!

슈퍼로봇대전에는 많은 패러미터와 복잡한 시스템화면이 존재한다.
여기서는 전투에 도움이 되는 사항들을 하나씩 체크해 보자.

정신 커맨드

강력한 적들을 처치하기 위해서 상황이 맞는 정신 커맨드의 사용이 필요하다.
각 커맨드의 용도와 효과를 살펴보자.



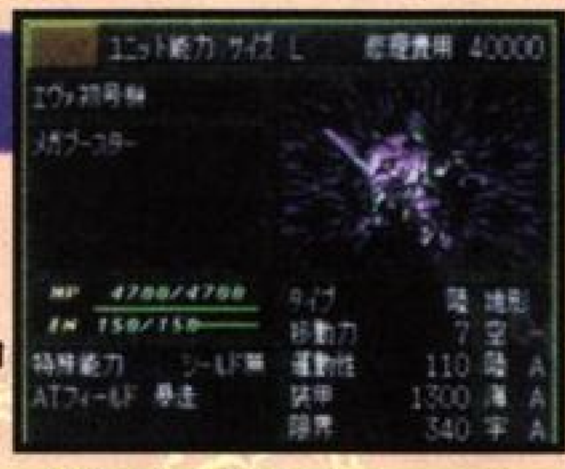
정신 커맨드로 효과적인 전투를 노리자

정신파츠 일람

커맨드 명	소비	설명
회복(根性)	20	자신의 최대 HP의 30%를 회복한다.
신뢰(信頼)	30	지정한 유니트의 최대 HP의 30%를 회복한다.
완전회복(ド根性)	40	자신의 HP를 완전 회복한다.
우정(友情)	70	아군 전원의 최대 HP의 50%를 회복한다.
사랑(愛)	90	아군 전원의 HP를 완전 회복한다.
부활(復活)	120	파괴된 유니트를 1개 부활시킨다(선택가능).
보급(補給)	65	지정한 유니트의 잔탄수와 EN을 전부 회복한다.
가속(加速)	10	자신의 이동력을 3정도 올린다.
집중(集中)	15	1턴간 명중률이 30% 상승, 적의 공격에 대한 회피율은 30% 하강
번뜩임(ひらめき)	15	1회 적의 공격을 확실히 피한다. 필중에 우선 적용된다.
필중(必中)	25	1턴간 명중률이 100%가 된다. 번뜩임(ひらめき)에 우선 적용된다.
정찰(偵察)	1	상대의 스테이터스를 조사한다.
철벽(鐵壁)	30	1턴간 장갑이 2배가 된다.
기합(氣合)	40	기력을 10정도 올린다.
은신(隠れ身)	60	1턴간 적의 공격과 반격을 받지 않는다.
각성(覺醒)	60	1회 행동을 더할 수 있다.
혼란(かく亂)	70	1턴간 적의 명중률이 1/2이 됩니다.
열혈(熱血)	40	명중시 2배의 대미지를 준다.
혼(魂)	60	명중시 3배의 대미지를 줍니다.
노력(努力)	20	1회 경험치를 3배로 줍니다. 열혈과 동시사용 불가
행운(幸運)	45	1회만 적 파괴시 돈을 2배로 얻는다.
힘조절(てかげん)	10	자신보다 기량이 낮은 적을 공격시 죽이지 않고 HP를 10만 남겨 놓는다.
감싸기(みがわり)	35	1회 지정한 아군유니트에 대한 적의 공격을 대신 받는다(맵병기 제외).
격려(激勵)	70	지정한 아군 유니트의 기력을 10정도 올린다.
재동(再動)	90	행동이 끝난 인접 유니트를 다시 움직이게 한다.
탈력(脫力)	50	지정한 유니트의 기력을 10정도 내린다.
도발(挑發)	35	지정한 유니트가 자신을 공격하게 되변 적의 공격력과 회피율이 반으로 떨어진다.
자폭(自爆)	1	자폭하여 인접한 유니트(아군 포함)에게 자신의 HP만큼 대미지를 준다.
꿈(夢)	×2	지정된 아군 유니트의 정신 커맨드를 사용할 수 있게 해준다 (단 소비치는 2배).
기적(奇蹟)	100	가속+기합*3+완전회복+행운+번뜩임+필중+혼을 건다.



강화파츠로 더욱 좋은 유니트를 만들자!



개조로 얻을 수 없는 효과를 볼 수 있다

기본적으로 인터 미션중의 개조에 의해서 더욱 강한 머신을 만들 수 있지만, 거기에는 한계가 있다. 유니트에 특별한 성질을 부여하고자 할 때나, 더욱 강력한 성능을 가지게 하고 싶을 때 사용할 수 있는 것이 바로 이 강화 파츠들이다. 각 파츠의 특성과 용도에 관하여 알아보자.

강화파츠 일람

부스터(ブースター)	이동력+1
메가 부스터(メガブースター)	이동력+2
어포지 모터(アポジモーター)	이동력+1, 한계반응+5
마그네트 코팅(マグネットコーティング)	운동성+5, 한계반응+20
바이오 센서(バイオセンサー)	운동성+10, 한계반응+15
사이코 프레임(サイコフレーム)	운동성+15, 한계반응+30
파티마(ファティマ)	이동력+2, 운동성+20, 한계반응+30
차밤 아머(チョバムアーマー)	HP+500, 장갑+150
하이브리드 아머(ハイブリッドアーマー)	HP+800, 장갑+200
초합금Z(超合金Z)	HP+1000, 장갑+300
초합금 뉴Z(超合金 ニューZ)	HP+1500, 장갑+400
고성능 레이더(高性能レーダー)	무기 사정거리+1
대 빔 코팅(對 ビームコティング)	빔 코트를 장비할 수 있다.
미노프스키 크래프트(ミノフスキークラフト)	비행이 가능해 진다. 지형적용이 공A로~
프로펠런트 탱크(プロペラントタンク)	에너지 50회복(소비 아이템)
프로펠런트 탱크S(プロペラントタンクS)	에너지 200회복(소비아이템)
리페어 키트(リペアキット)	HP 2000회복(소비 아이템)

기력?



로봇대전F의 전투에 있어서 중요하게 손꼽히는 사항중의 하나가 이 기력이라는 것이다. 이 기력에 의해 무기의 사용가능 여부가 결정되기도 하고 공력과 방어에도 많은 변수가 발생된다. 기력의 증감 조건에 대해 알아두자.

기력을 충분히 올려두는 것이 좋다

기력의 증가, 감소 조건

- ▶ 적 유니트를 물리칠때
  적을 물리친 유니트+4, 그외의 아군 유니트+1
- ▶ 정신 커맨드「기합」을 사용했을 때+10
- ▶ 정신 커맨드「격려」를 받았을 때+10
- ▶ 적 유니트로 부터 공격을 받았을 때+1
- ▶ 정신 커맨드「보급」을 받았을 때-10
- ▶ 정신 커맨드「탈력」을 받았을 때-10
- ▶ 아군 유니트가 파괴되었을 때(파일럿의 성격에 따라 달라짐)
  초강기(超强氣) 파일럿+2
  강기(强氣) 파일럿+1
  보통 파일럿±0
  약기(弱氣) 파일럿-1
- ▶ 전함에 탑재했을 때-10

유니트(로봇)의 특수 능력

1)빔 코팅(ビーム コーティング)

빔 계열의 무기의 대미지를 1200까지 무효화 시킨다. 빔계열의 무기들은 무기란에 'B'라고 표시되어 있다. 빔 코팅의 코팅막이 뚫리더라도 1200까지는 대미지를 막아내기 때문에 총 대미지에서 1200을 제한 나머지의 대미지만 받는 것이 특징이다. 때문에 초반에 엘가임(エルガイム)이나 (리얼계)게슈펜스트(ゲシュペンスト)는 헤비 메탈이나 MS를 가볍게 상대할 수 있다.

2)오라 바리어(オーラバリア)

오라배틀러 계열의 기체들이 가지고 있는 특수 능력 (오라배틀러-빌바인(ビルバイン), 단바인(ダンバイン), 고라온(ゴラオン-전함 HP는 15000), 그란가란(グランガラン-전함 HP는 18000). 오라바리어는 3000까지의 빔 공격에 대한 대미지를 무효화시키지만 3000이 넘는 대미지를 받으면 빔코팅과 달리 대미지를 고스란히 받게 된다. 하지만 오라배틀러 계열의 기체는 회피율이 대체로 높기 때문에 그리 걱정할 문제는 아니다.

3)AT필드(AT フィールード)

ABSOLUTELY TERROR FIELD. 이 AT필드는 에반겔리온(エヴァンゲリオン)에서 나오는 기체들이 가지는 절대 보호망이다. 4000까지는 모든 공격에 대한 대미지를 무효화 시킨다. AT필드는 4000이 넘는 대미지를 입으면 오라바리어처럼 대미지를 고스란히 받는다. 에바의 초기HP는 4000 이하이므로 뚫리면 곧 죽음. 주의할 점은 사도도 AT필드를 가지고 있어 서로 중화시키므로 대미지를 그대로 입는다.

4)분신(分身),게타비전(ゲッタ ビージョン)

기력이 130이상의 경우 50%의 확률로 적의 공격을 피한다. 게타비전은 게타 2호기만이 가지고 있는 능력으로 사용할 수 있을 정도의 기력을 올리는 것이 힘들지만 정말 좋은 능력이다.

파일럿의 특수 능력

● 뉴타입(ニュータイプ), 강화인간(强化人間)

모빌 슈츠(MS)계의 무기중 「판넬(ファンネル)」을 사용할 수 있는 능력으로, 건담계 파일럿이나 리얼계 주인공이 배울 수 있다. 레벨이 올라갈 수록 명중률과 회피율이 수정이 되며 판넬 사용시 사정거리가 넓어진다. 참고로 강화인간은 인공적으로 만들어진 뉴타입을 말한다(플투(プルツー)나 로자미아(ロザミア) 등).

레벨	사정	명중	회피	레벨	사정	명중	회피
1	+0	+10%	+10%	6	+0	+35%	+35%
2	+0	+15%	+15%	7	+1	+38%	+38%
3	+0	+20%	+20%	8	+1	+40%	+40%
4	+0	+25%	+25%	9	+2	+43%	+43%
5	+0	+30%	+30%				



강화인간 역시 뉴타입과 같은 능력을 가지고 있다





성전사(聖戰士)

단바인계의 파일럿의 일부가 얻을 수 있는 기술로 「오라베기(オーラ切り)」나 「하이퍼 오라베기(ハイパーオーラ切り)」를 사용할 수 있는 능력이다. 쇼우(ショウ)가 대표적인 예다.

레벨	하이퍼 오라베기의 공격 수정	회피	레벨	하이퍼 오라베기의 공격 수정	회피
1	+200	+10%	6	+1200	+35%
2	+400	+15%	7	+1300	+38%
3	+600	+20%	8	+1400	+40%
4	+800	+25%	9	+1500	+43%
5	+1000	+30%			

실드 방어(シールド防御)

실드를 이용하여 대미지를 1/2로 줄인다. 다만 이 능력이 발휘되기 위해서는 파일럿이 탑승한 유니트에 실드가 장착되어야 있어야 하며 실드의 유무는 능력화면에서 실드있음(シールド有), 실드 없음(シールド無)으로 확인이 가능하다.

베어내기(切り払い) 일명: 실탄 자르기


발동 순간의 짜릿함이란

빔 사벨(ビームサーベル)이나 기타 검등을 사용하여 실탄병기를 잘라내 대미지를 입지않는다.
검을 사용한 공격을 검으로 막아내거나 적의 육탄공격을 검으로 튕겨내기도 해, 여러모로 유용한 능력이다.
발동 확률은 (16/레벨)이다.

저력(底力)

주로 슈퍼계의 파일럿이 가지는 능력으로 유니트의 HP가 1/8로 줄어들었을 경우 크리티컬 확률이 50%상승하고, 명중률과 회피률이 10% 상승한다.

에반겔리온의 특수 능력



1)케이블의 길이에 따른 이동의 제한
에바는 언빌리컬 케이블을 통해 전력을 공급받기 때문에 길이에 따른 제한이 있다. 에바는 전력을 공급하는 곳(전력공급 빌딩이나 전함)으로부터 10칸이상 떨어질 수 없다. 하지만 EN은 매 턴마다 최대치로 회복되 사정권에 적이 들어오면 죽음이다.

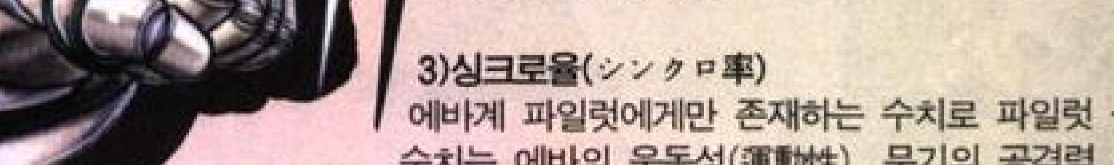


2)절단(切斷)
절단은 행동 커맨드(유니트에 C나A 버튼을 누르면 나오는 명령들)중의 하나로, 에바가 전함이나 빌딩에서 언빌리컬 케이블을 절단하고 자체 내장된 배터리로 움직이는 것을 말한다. 한턴에 EN을 대략 50씩 쓰면서 움직이는데 최대 3턴~4턴밖에 버티지 못한다.

3)싱크로율(シンクロ率)
에바게 파일럿에게만 존재하는 수치로 파일럿 능력 화면에서 확인이 가능하다. 이 수치는 에바의 운동성(運動性), 무기의 공격력, 명중률에 영향을 준다. 싱크로율이 일정이하가 되면 에바를 조종할 수 없게 되고, 이 수치는 파일럿의 레벨상승에 따라 같이 상승하며 이벤트로 인한 수치의 변화도 있다.

싱크로율 계산법 (명중률, 회피률, 공격력 + 싱크로율)×{100 + (싱크로율-50) ÷ 2} ÷ 100

이데온의 특수 능력


이것이 이데 게이지

이데온은 이데온 게이지라는 것이 설정되어 있다. 이데온 게이지는 4단계로 나뉘어 있는데 3단계 상태에서는 EN이 무한대가 되기도 한다. 또한 이 3단계에서는 '이데온 소드'를 사용할 수 있게 된다(기력 필요). 4단계가 되면 '이데온 건'을 사용할 수 있게 된다. 게이지에 변화가 있을 경우 전투후 맵위에 자동적으로 게이지가 나타난다(또는 유니트 능력(ユニット能力) 화면에서도 확인가능). 이데온 게이지는 함부로 변화하는 것이 아니라 일정한 조건을 충족 시켰을 때나 이벤트에 의해서만 변화한다. 안좋은 일이긴 하지만 게이지의 변화에 따라서 제어불능 상태가 되기도 하니 주의할 것.

제34화 프론티어4의 위기 (전)

프롤로그

나날이 악행의 손길을 키워나가는 연방의 탄압을 견디다못한 이들이 하나 둘 일어서기 시작한다. 강해져 가는 코로니 독립운동의 배후에는 DC의 하만 칸이 있었다. 하만은 코로니를 부추겨 연방과의 충돌을 일으키게 하고 그 두 세력이 약해진 틈을 노려 힘하나 들이지 않고 양쪽 모두를 지배할 음모를 꾸미고 있는 것이다. 코로니의 온건파 독립세력인 에우고 대표자의 자리에 있는 블랙스 준장은 에우고의 안정을 위해 지도력 있는 인재들을 찾아 나선다. 론드벨에서 탈퇴하고 사이드 3에 몸을 숨기고 있던 크와트로도 블랙스의 눈에 들어 에우고의 한 사람으로 참가하게 된다. 그러나 크와트로라는 카리스마적 인물이 에우고에 참가한 것에 의해 DC는 더욱 그 광기를 강화시키고 코로니 독립운동은 무력적인 차원으로까지 커져가게 된다.

론드벨 부대의 훌륭한 대원으로 자리잡아가고 있는 주인공은 에우고의 길리암 소위로부터 선물을 받게 된다. 게슈펜스트 마크 2. 주인공의 아버지가 개발한 로봇이다. 길리암 소위는 주인공들과 잠시 행동을 같이 하게 된다. 이때 갑자기 구조신호가 들어온다. 프론티어 4로부터의 구조신호. DC가 코로니를 침입하고 있는 듯하다. 부대는 전열을 갖추고 출격준비를 하는데…



미션 공략

F-91과 비기나기나의 HP와 EN이 많이 낮아져 있는 상태에서 시작한다. 각자 개인행동을 취하는 것보다는 서로 "신뢰"를 한번씩 걸고 의 방향으로 돌진하자. 도중 길을 막는 적을 퇴치하면서 맵의 우측 상단으로 전진하면 3턴에 의 자리에서 등장하는 본대와 합류한다. 본대에서 출격하는 멤버는 에이스이면서도 레벨이 낮은 인물을 중심으로 한다. 다음 스테이지에 내놓고 싶은 인물이 있으면 집중적인 전함출입으로 기력을 100이하로 떨어뜨리면 다음 스테이지에서도 완벽한 컨디션을 갖출 수 있다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	함브라비	3	5300	DC병사	LV27	
	함브라비	1	5300	DC병사	LV27	
	벨가기로스	3	6200	DC병사	LV27	
	벨가기로스	3	6200	DC병사	LV27	
	잣시미(MS)	2	6000	DC병사	LV27	
	바우 커스텀	1	6700	아리아스	LV30	
	갤베리 테트라	1	10000	시마	LV31	부스터

신유니트





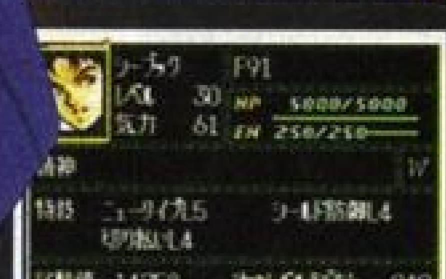
돈을(많이많이) 바르면 아주 쓸모 있어진다

묘수! 기력 조절

이번 F 완결편에서는 전편과 동일하게 같은 스테이지가 전후편으로 나눠지는 때가 종종 있다. 이때는 각 캐릭터가 총 200의 기력을 가지고 있다고 산정되어 그중 전편에서 뛰었을 경우 최초기력(200)-스테이지 클리어시의 기력(???) = 다음 스테이지 참가시의 초기기력..이라는 등식이 성립한다. 예를 들자면 이러한 경우가 될 것이다.



이번 시나리오에서는 시부크가 열심히 뛰었다. 현재 기력은 135(시마를 퇴치하여 클리어시의 기력은 139임)



다음 스테이지에서는 이 꼴이 되고 만다.(200-139=61) 이렇게 되면 연속 출장은 불가능

이러한 경우를 사전에 예방하기 위해서는 기력을 깎는 수밖에 없다. 참고로 보롯트의 보급이나 전함에 출입을 하면 기력을 깎을 수가 있다. 이러한 방법을 사용해본다면..

세실리를 제외한 모든 캐릭터들의 기력이 100미만이다





잭스, 이스카, 레이, 크와트로, 렛시, 노인, 디바의 기력을 보라. 이미 전에서도 뛰었지만 지금도 팔팔하지 않은가?(참고로 100이상은 불가)



제35화 프론티어4의 위기 (후)

프롤로그

프론티어 4에 도착한 론드벨 대원들은 코로니 방어에 온힘을 쏟고 있던 세실리, 시부크 아노와 재회하게 된다. 오랜만에 재회한 옛동료와 함께 적들을 처치한 론드벨 대원은 DC일당이 코로니 안에까지 숨어들어와 있다는 정보를 얻고 코로니의 내부로 향한다.





미션 공략

주로 하늘을 나는 유니트를 중심으로 출격시킨다. 34화에서 사용하지 않았던 에이스들을 기용하여 적들을 밟아나가자. 부대를 둘로 나누어 의 방향으로 전진시키자. 선두에는 각각 2회행동이 가능한 카뮤와 쥬도를 앞세우자. 2턴에 의 자리에서 적의 복병이 등장하므로 이점을 유의하자. 검은3연성을 필두로 하는 적의 복병은 단쿠가, Z건담등을 내세워 없애가자. 적들을 전부 격파시 NPC로 건담W팀이 등장. 그와 동시에 티탄즈가 등장하여 설전을 벌이다 끝을 맺는다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	험브라비	2	5300	DC병사	LV29	
	잣사미(MA)	2	6000	DC병사	LV29	
	갬퍼	4	5600	DC병사	LV29	
	드라이센	3	7000	엘리트병	LV30	
	R.자자	2	7000	엘리트병	LV30	
	드라이센 커스텀	1	8400	라칸	LV33	대 빔코팅

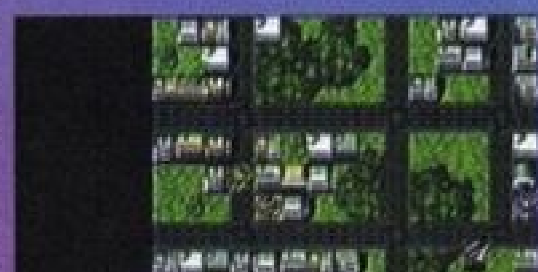


적 지원군

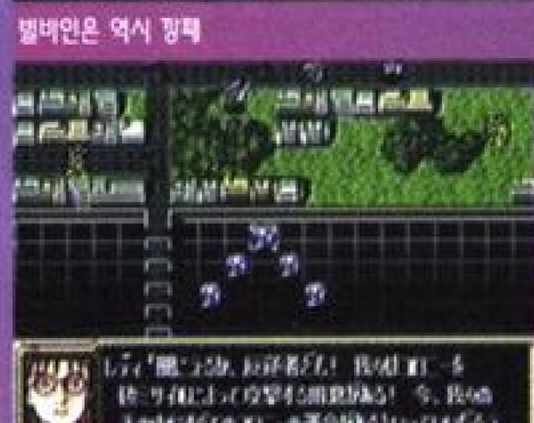
출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
B	벨기가로스	2	6800	DC병사	LV29	
B	드라이센 커스텀	1	7800	가이아	LV32	프로펠런트 탱크
B	드라이센 커스텀	1	7800	오르테가	LV32	
B	드라이센 커스텀	1	7800	맛슈	LV32	프로펠런트 탱크



빌바인은 역시 강력



비보 5인전대 다시 등장(돌맞겠군)



이 장면은 건담W 10화에 있던 장면을 재현한 것이다



상습자폭범 히이로가 자행한 건담(?)역사에 길이 남는 자폭장면. 이것도 훌륭히 재현

제36화 라비안로즈



프롤로그

프론티아 4에서의 협력자, 에마리 온스는 처자식이 멀쩡히 살아있는 브라이트에게 은근히 접근한다.

DC의 손아귀에서 프론티어 4를 구해낸 론드벨의 대원들. 그러나 날로 커져만 가는 하만의 세력을 잠재우기 위해서는 본거지 액시즈를 치는 것이 가장 효과적이라는 결론을 얻는다. 액시즈는 본디 연방의 영토였으나 지금은 DC산하의 유령회사가 소유하고 있는 지역이다. 모두의 의견이 모아지고 액시즈로 향할 것을 결정한 대원들은 물자의 보급을 위해 에멀리 온스가 지휘하고 있는 우주 도크 라비안 로즈에 잠시 머무르게 된다. 보급이 한창이던 때에 DC의 부대에게 발각되어 공격을 받게 되는데…. DC부대를 이끌고 등장한 남자는 예전의 동료였던 애너벨 가토였다!



미션 공략

스테이지가 시작하면 먼저 의 방향으로 움직여 전군을 운석부근으로 넘는다. 그 뒤 돌격해오는 적들을 맘대로 요리하자. 적의 진로는 사진 대로이므로 몰려오는 적들을 어떻게 처리할지가 문제. 클리어뒤 류네의 발시오네가 등장. 아군으로 들어온다.

초기배치 적 유니트

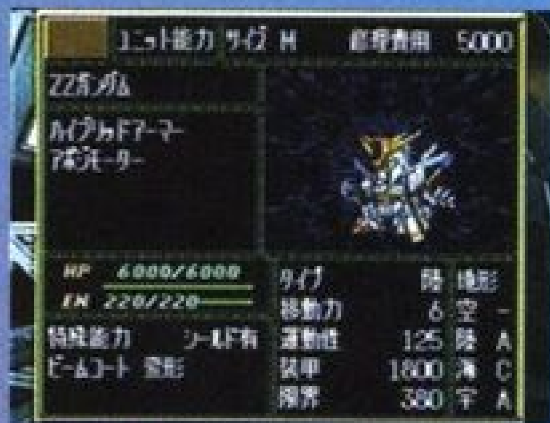
출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	앗시마(MS)	2	6000	DC병사	LV29	
	드라이센	4	7000	DC병사	LV30	
	앗시마(MA)	2	6000	DC병사	LV29	
	돔 II	4	3800	DC병사	LV29	
	바우 커스텀	1	8100	캐러우스	LV31	
	GP-02A	1	20000	가토	LV34	부스터

신유니트









GP-O3덴드로비옴을 지구에서 사용하는 방법은 "미노프스키 그라프트"를 강화파츠로 달아주는 것. 잊지 맙시다

제37화 액시즈의 공방



프롤로그

적들을 물리치고 간신히 보급을 마친 론드벨 부대원들. 다시금 전열을 재정비하고 하만이 있는 곳, 즉 적의 본거지임에 틀림이 없는 액시즈로 발길을 서두르게 된다. 하지만 본거지는 역시 본거지. 적의 세력도 만만치는 않은 듯 하다. 론드벨 부대는 미사토의 발안으로 미끼작전을 계획하게 된다. 즉 적의 눈에 보이는 곳에 어느 정도의 병력을 배치하여 적의 시선을 집중시키고, 적의 시선이 미끼에 가있는 동안을 틈타 몰래 뒤로 잠입하는 작전인 것이다.

적이 마구잡이로 뿌려 놓은 미노프스키 입자 덕에 몰래 잠입하는 팀이 레이더에 걸릴 염려는 거의 없다. 작전의 결정적인 열쇠는 미끼가 되는 팀의 활약여부에 달려있다.



초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	벨가기로스	4	6200	엘리트병	LV30	
	바우	3	6700	엘리트병	LV30	
	바우커스텀	1	7700	아리아스	LV33	
	햄머햄마	1	10500	이리아	LV33	부스터
	햄머햄마	1	10500	마슈마	LV34	바이오센서
	엔드라	1	20000	고튼	LV33	



바우의 메가입자포에는 주의!



덴드로비움에 아무로를 태우는 것도 방법이라면 방법

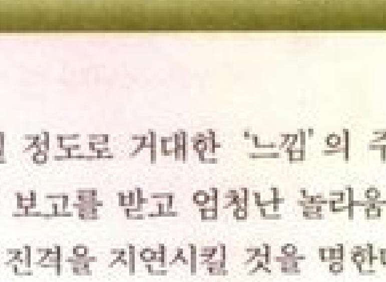

쿼트로는 론드=벨의 행동을 이해하고 있었다


시로코의 부활! 이것은?

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	드라이센	6	7000	DC병사	LV30	
Ⓑ	액시즈	R 자작	5	7000	DC병사	LV31
Ⓑ	주벤	엣시마(MS)	3	6000	DC병사	LV30
Ⓑ	바우	4	6700	DC병사	LV30	
Ⓑ	큐베레이	1	?????	하만	LV35	

신유니트





미션 공략

초기출격 유니트인 '미끼팀'의 멤버는 아무로, 쇼우, 신고(고쇼군), 주인공, 부주인공, 마사키, 시노부이다. 북쪽으로 진군하되 가능한대로 적을 끌어들여 공격을 하도록 하자. 이리아, 마슈마, 고튼은 2턴부터 움직인다. 적은 파일럿의 능력보다는 유니트의 능력을 주의하여 공격무기선택을 하는 것이 좋다. 4턴에 본대가 Ⓑ의 자리에서 등장. 그와 동시에 액시즈에서 하만과 나머지가 나온다. 본대의 출격은 경험치와는 관계없이 공격력 중심으로 하만을 상대해야한다는 점을 고려하자. 보스보로트는 반드시 참가시킬것. 고쇼군과 함께 하만의 기력을 빼지 않으면 엄청난 시간을 뺏기게 된다. 7턴에는 Ⓒ의 자리에 콰트로가 등장하며 아무로로 그를 설득가능하다. 배치되어 있는 적들을 전부 물리치면 하만은 액시즈안으로 돌아가고 스테이지 클리어가 된다.

제38화 자비가의 망령



프롤로그

아군, 적군을 불문하고 모든 뉴타입들이 느낄 정도로 거대한 '느낌'의 주인공이 액시즈로 향하고 있었다. 액시즈의 하만은 마슈마로부터 누군가가 오고있다는 보고를 받고 엄청난 놀라움을 표시한다. 하만은 자신이 직접 마중을 나가겠다고 말하며, 마슈마에게 론드벨 부대의 전격을 지연시킬 것을 명한다. 하만이 손수 마중에 나서는 인물은 과연?

한편 다시금 액시즈 공격의 채비를 하는 론드벨 부대는 액시즈로 향하는 거대한 전함을 포착한다. 뉴타입들이 느꼈던 느낌의 주인공은 바로 저 전함 안에 있는 것일까? 아므로는 낯이 익은 느낌이라는 말을 중얼거린다.

안좋은 예감이 들지만 DC의 전력이 바닥나 가는 지금이야말로 하만을 쓰러뜨릴 절호의 찬스. 기회를 놓칠 수는 없다. 마슈마를 비롯한 하만의 부하들은 필살의 의지로 주인공들을 막아서는데….

슈퍼로봇대전 F - 완결편



미션 공략

37화와 같은 맵에서 싸우게 된다. 이상하게도 적들이 움직이지 않으며 3턴에 가서야 라칸과 그 옆에 있는 드라이센이 움직일 뿐이다. 대열을 지어서 기다리고 있으면 4턴에 하만이 나타나며 그 뒤 자비 남매들이 에서 도로스를 이끌고 나타나게 된다. 전력차가 너무 나는 것을 알고 있는 론드=벨은 론데니온으로 후퇴하게 된다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	앗시마(MS)	5	6000	DC병사	LV31	
	벨가기로스	5	6200	DC병사	LV31	
	바우	3	7300	엘리트병	LV32	
	R 자쟈	2	7600	엘리트병	LV31	
	드라이센	2	7000	엘리트병	LV32	
	드벤울프	1	?????	이리아스	LV34	
	바우	1	6700	이리아	LV34	
	헤마헤머	1	10500	마슈마	LV35	
	엔드라	1	20000	고트	LV34	
	자크3	1	?????	라칸	LV35	

적 지원군



기렌=자비? 제3차로봇대전에서 필자가 쓰러뜨린 기억이 있는데..



전편의 엔딩부분에 있었던 내용. 다시



그 3인은 가짜일 가능성이 있다.



어린이가 가진 무연( ) 의 검( )은 속일 수 없는듯

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
액시즈 부근	사다란	1	?????	하만	전투 무	
Ⓑ	도로스	3	?????	기렌	전투 무	
				도즐	전투 무	
				키시리아	전투 무	



제39화 유리왕국

프롤로그

한 대 만으로도 1개 연대 정도의 전투력을 가지고 있는 전투항공모함 도로스를 세 대나 보유하고 있는 DC군. 론드벨이 상대하기에는 너무나 거대한 전력이었다. 게다가 그 항모에 탑승하고 있는 이들은 지난번 대전에서 죽은 것으로 알려진 자비가의 3형제였다. 하는 수 없이 후퇴를 하게 되는 론드벨.

하만은 다시 돌아온 자비가의 3형제들이 어딘가 모르게 수상하다고 생각한다. 도즐의 딸이자 어린 뉴타입 미네바 마저도 자기 아버지가 아니라는 말을 하자 더더욱 혼란에 빠지게 되는 하만. 하만은 마슈마에게 자비일가의 감시를 몰래 명한다. 그러나 DNA조합부터 언동까지 완벽히 자비가의 사람들과 같은 세사람이었다.

돌아온 자비 일가는 DC의 개혁을 시도하게 된다. 기렌은 그간의 노선을 수정하여 사이드 3을 거점으로 하는 독립국가 수립을 목표로 한 활동을 벌이겠다고 말한다.

후퇴중 티탄즈가 생크킹덤을 습격하고 있다는 것을 알게된 론드벨 부대. 티탄즈는 생크킹덤과 여왕 리리나를 자신들의 손에 넣으려 하는 듯하다. 티탄즈의 목적이 무엇이든 간에 론드벨의 목적은 시민들의 보호. 티탄즈와의 전투가 벌어지게 된다

미션 공략

NPC인 볼은 터지게 내버려두고 ①의 진로로 부대를 이동시킨 뒤 적과 교전을 벌이자. 뭉쳐서 오는 적들에 대해서는 맵병기가 아주 효율적으로 사용된다. 적이 5기 이하가 됐을 때 자마이칸은 퇴각한다. 참고로 야잔, 단겔, 람세스가 타고 나오는 함브라비 커스텀은 돈을 많이 주므로 정신기 "행운"을 걸고 죽이자. 클리어뒤 이벤트로 젝스와 노인이 빠져나간다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	바잠	3	5200	티탄즈병	LV31	
	앗시마(MS)	3	6000	티탄즈병	LV30	
	앗시마(MA)	2	6000	티탄즈병	LV30	
	마라사이	6	5200	티탄즈병	LV31	
	가브스레이	3	6000	티탄즈병	LV31	
	함브라비	3	300	티탄즈병	LV31	
	알렉산드리아	1	27000	자마이칸	LV34	
	함브라비 커스텀	3	17000	야잔	LV34	
			17000	단겔	LV33	
			17000	람세스	LV33	



사이코 블라스터도 있지만.. ZZ의 하이메가 런처가 가장 좋다



트레즈는 이미 젝스의 행로를 꿰뚫어보고 있었다. 그를 이해하면서



제40화 아만다라 카만다라

프롤로그

생크킹덤과 리리나 여왕을 돕기 위함이었지만 결과적으로는 자미토프의 밀명을 수행하던 티탄즈를 방해하게 되어버린 론드벨 대원들은 반역죄로 군법회의에 회부되게 된다. 인맥을 통해 여러 가지로 빠져나갈 궁리를 해보지만 이미 군의 실권을 장악하고 있는 것은 자미토프였다. 자미토프는 론드벨을 군법회의의 법정이 있는 상하이로 소환한다. 여기서 한번 더 그의 명령을 무시했다가는 정말 되돌이킬 수 없는 문제가 되고 만다고 생각한 론드벨은 순순히 지구로 향한다.

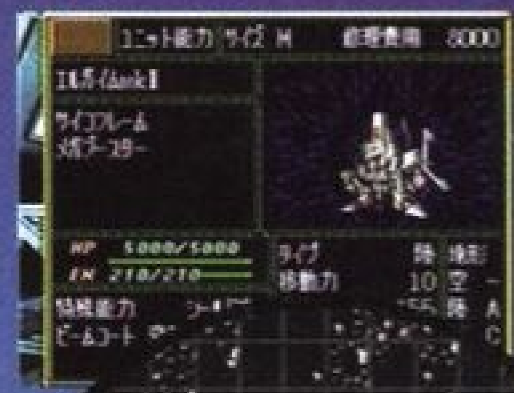
도중에 소속을 알 수 없는 함으로 부터의 구조신호를 포착한 론드벨 함대는 자신들의 갈길을 제쳐두고 미확인 함의 구조에 나선다. 구조요청을 보내온 것은 펜타고나의 병기 상인 아만다라였다. 아만다라의 구조를 위해 전장에 나서는 론드벨 대원들.



미션 공략

스피드가 높은 유니트를 우선적으로 뽑아 ①번의 진로로 부대를 이동시키며 NPC인 호엘을 지키도록 하자. 4턴에 Ⓑ의 장소에서 적의 원군이 등장한다. 그것에 대비하여 미리 유니트들을 모아놓으면 더 이상의 대책은 필요없을 것이다. 이 스테이지에서의 문제는 단 하나, 호엘에게 빨리 접근하는 것이다. 클리어뒤 아만다라가 넘겨준 물자를 재료로 엘가임 MK2가 탄생하게 된다. 그리고 엘가임과 누벨 디저드중 버스터란처를 장착할 것을 선택하게 되므로 잘 골라보자.

신유니트





초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	라이센	5	7000	엘리트병	LV31	
	바우.	3	6700	엘리트병	LV31	
	R 자자	3	7000	엘리트병	LV31	
	갤베라 테트라	2	10500	엘리트병	LV32	
	벨기기로스	1	6200	엘리트병	LV32	
	갤베라 테트라	1	11500	시마	LV35	처벌 여매
	벨바로	1	12000	케라	LV35	
	무사이개( )	1	12000	엘리트병	LV3	
NPC	호엘	1	24000	친위대병	LV38	



●호엘은 3턴까지는 버틴다. 그 이상은 무리



적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	드라이센	3	7600	엘리트병	LV32	
Ⓑ	바우	4	7300	엘리트병	LV32	
Ⓑ	바우 커스텀	1	8300	카리우스	LV35	
Ⓑ	GP-02A	1	0400	가토	LV35	메가부스터

제41화 티탄즈의 악의

프롤로그

DC부대로부터 아만다라를 구해낸 론드벨 대원들은 아만다라가 감사의 표시로 제공하는 헤비메달 및 기와 물자를 얻게된다. 크와트로는 무기상인인 아만다라가 지구를 향한다는 것에서 포세이달군과의 전투가 멀지 않았음을 직감한다.

지구 대기권으로의 돌입을 코앞에 두고 있는 대원들의 앞에 플과 플투를 동반한 마크베가 등장한다. 비겁하게도 플과 플투를 약점 삼아 론드벨을 공격해오는데…



미션 공략

플과 플투가 거의 처형직전(?)에 놓이게 된 상황에서 시작하게 된다. 가장 중요한 것은 첫턴에서 플투에게 집중된 3연공격에 대한 대처. 2번은 피하고 1번은 방어를 해야할 것이며 첫 턴만 지나면 자동 EN회복으로 5칸은 도망갈 수 있으므로 반드시 전함에 들어갔다 나오자. 그 뒤부터는 처절한 복수극을 플레이어의 손으로 만들어나가는 것뿐.. DC군을 물리치면 듀오는 적으로 바뀌며 콰트로로 설득하여 동료로 들여올 수 있다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	자크개(改)	1	4600	엘리트병	LV32	
	갱마	3	6600	엘리트병	LV32	
	돔 II	3	4800	엘리트병	LV32	
	무사이개(改)	3	12800	강화병	LV33	
	바잠	1	6000	엘리트병	LV32	
	갈스J	1	6600	엘리트병	LV32	
	돔 II	1	4800	엘리트병	LV33	
	R 자자	3	7000	엘리트병	LV32	
	잔지발	1	20600	마크베	LV36	
NPC	건담 데스사이즈	1	6300	듀오	LV35	

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	드라이센	3	7600	엘리트병	LV32	
	바우	4	7300	엘리트병	LV32	
	바우 커스텀	1	8300	캐라우스	LV35	
	GP-02A	1.	0400	가토	LV35	메가부스터



눈가리고 아웅.. 마크베가 이렇게 앙심한 자식이었나..



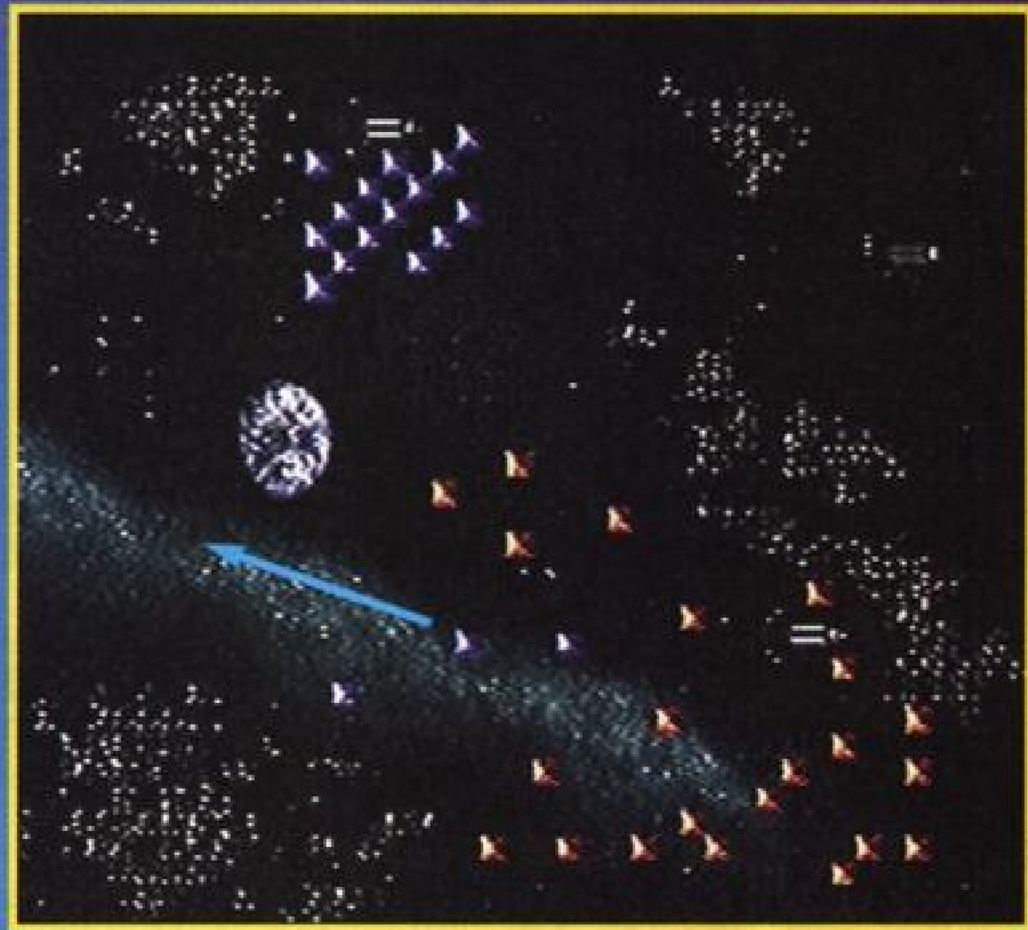
듀오의 등장. 처음에는 NPC로 활동하지만 클리어 뒤 적으로 바뀌는 것을 유념하자



어느 한쪽의 큐베레이를 해체해야만 한다. 플레이어는 어느쪽을?



여러 곳에 티탄즈의 세력은 숨어 들어가 있는 듯.



신유니트





제42화 결별(전)

프롤로그

간신히 지구에 다달은 론드벨은 대기권 진입을 시도한다. 그러나 진입궤도의 계산에 문제가 있어, 기관부에 큰 이상이 발생하고 만다. 착륙지점도 예정지점보다는 멀리 떨어진 곳. 기관부의 수리를 위해 연방군의 도크에 연락을 취하자, 이미 그곳에도 티탄즈의 영향력이 미쳐있었다. 연방군도크로의 입항을 거부당한 론드벨은 꿩 대신 닭, 민간 도크에 들어간다. 하늘의 도움인지 민간 도크의 주인은 다이탄과 연관있는 하란 재단이었다. 하란의 게리슨은 티탄즈가 드레이크 군과 손을 잡으려 한다는 정보를 제공한다. 쟈미토프의 비리를 밝히기 위해서는 드레이크 군의 흔적을 찾아야만 한다. 이것을 알게된 쟈미토프 휘하의 가디는 론드벨의 수사를 저지하기 위해 실탄 훈련을 가장하여 론드벨에게 공격을 퍼붓는다.



미션 공략

간신히 지구에 다달은 론드벨은 대기권 진입을 시도한다. 그러나 진입궤도의 계산에 문제가 있어, 기관부에 큰 이상이 발생하고 만다. 착륙지점도 예정지점보다는 멀리 떨어진 곳. 기관부의 수리를 위해 연방군의 도크에 연락을 취하자, 이미 그곳에도 티탄즈의 영향력이 미쳐있었다. 연방군도크로의 입항을 거부당한 론드벨은 꿩 대신 닭 민간 도크에 들어간다. 하늘의 도움인지 민간 도크의 주인은 다이탄과 연관있는 하란 재단이었다. 하란의 게리슨은 티탄즈가 드레이크 군과 손을 잡으려 한다는 정보를 제공한다. 쟈미토프의 비리를 밝히기 위해서는 드레이크 군의 흔적을 찾아야만 한다. 이것을 알게된 쟈미토프 휘하의 가디는 론드벨의 수사를 저지하기 위해 실탄 훈련을 가장하여 론드벨에게 공격을 퍼붓는다.

슈퍼로봇대전 F-완결편

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	라이센	5	7000	엘리트병	LV31	
	앗시마(MA)	3	6000	티탄즈병	LV34	
	함브라비(MA)	3	5300	티탄즈병	LV34	
	함브라비(MA)	3	5300	티탄즈병	LV34	
	함브라비(MA)	3	5300	티탄즈병	LV34	
	앗시마(MS)	3	6000	티탄즈병	LV34	
	가브스레이(MS)	3	6000	티탄즈병	LV34	
	가브스레이(MA)	3	6000	티탄즈병	LV34	



드디어 증거확보!



더럽혀진 티탄즈, 이제 수단을 가리지 않고 론드벨을 추격할듯

제43화 결별(후)

프롤로그

쟈미토프의 검은 야망은 멈출 줄을 모르고 커져만 간다. 위험하기 그지없는 드레이크 군과 손을 잡고 코로니군과 전쟁을 일으킬 계획을 진행하고 있었다. 드레이크 군도 보급확보와 지상의 정복을 위해 티탄즈와 냉큼 손을 잡게 된다. 상하이로 가는 것을 거부하고 오키나와의 도크에 정박한 론드벨은 오키나와 도크에 드레이크 군이 있었던 증거를 확보한다. 쟈미토프의 검은 야망을 만천하에 알리고, 반역자의 누명을 벗을 수 있는 절호의 찬스가 온 것이다. 이 사실을 알게 된 쟈미토프 측은 허둥지둥 론드벨을 저지하려 한다. 연방군을 상대할 수 없다고 판단한 론드벨은 남쪽으로 후퇴를 개시한다 하지만 그곳에는 더욱더 강력한….

미션 공략

아까전과 지도는 같지만 출격멤버가 확실히 달라져야 한다(기력조절을 못하므로). 패배조건이 연방군(빨간색)의 전멸이라는 점을 명심하여야하며 슈퍼계에서 몇명만 프랑이 있는곳으로 보내고 나머지는 남쪽으로 도망가도록 하자. 2턴째 Ⓑ의 장소에서 로자미아가 등장한다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	가브스레이	3	6800	병사	LV35	
	함브라비(MS)	1	6500	병사	LV35	
	앗시마 커스텀(MA)	1	13500	브랑	LV37	
	제간	14	4600	병사	LV34	

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	사이코건담 MK2	1	35000	로자미아	LV37	[illegible]
Ⓑ	제간	3	4600	병사	LV35	





부워 불만인 갈아져가 있지 않은가?



로자미아는 2회 행동이 가능





정말로 반역자로 몰려버리게 되었다



이 장면은 건담W 11화에서.



전편의 엔딩부분에 나왔던 장면이다

에필로그

론드벨을 놓친 가디는 노발대발한다. 드디어 론드벨은 티탄즈와 결별 한다. 크와트로는 에우고와의 교섭을 시도하지만 이대로 그냥 회피해 버리면 회피하면 쟈미토프를 실각시키기 위한 입지가 나빠진다. 허나 보급의 문제가 맘에 걸린다. 이로 인해 론드벨은 반티탄즈 조직인 카라바를 찾는다. 그리고 죽은 줄 알았던 히이로는 살아있었다, 그를 도운 자는 다름 아닌 트로와, 트레즈는 레디에게 자신의 무력감과 이 세대의 흐름에 대한 한탄을 피력한다.

제44화 絆

프롤로그

간신히 전장을 빠져나와 인도의 카라바로 향한 론드벨 본대. 하지만 코우지를 필두로한 마징가 팀과 주인공은 몇몇은 본대를 이탈하여 광자력 연구소를 향한다. 오랜만에 광자력 부대를 찾은 마징가 팀과 주인공. 그러나 적들은 주인공들에게 한가한 시간을 주지 않는다. 광자력 연구소를 습격하는 아슈라 백작. 응전하려 하지만 비밀병기 초자력광선을 맞아 궁지에 몰리는 마징가 Z! 이때 원군이 등장한다. 그것은 다름 아닌 그레이트 마징가. 코우지를 구해내고 아슈라를 물리칠 수 있을 것인가?



에필로그

테츠야와 준에게 감사를 표시하는 코우지. 일행은 다시 광자력 연구소로 돌아간다. 광자력 연구에는 사이보그 신체화된 코우지의 아버지와 궁박사의 대화가 이루어지고 이윽고 아버지임을 모른 채 아버지와 코우지의 대화가 이루어진다. 코우지는 보스를 떼어놓고 귀환하지만 보스는 근성으로 따라온다. 론드벨로 귀환하자 벨치 루카와 츄이 등장하고 뉴건담을 얻는다. 코우지는 이 두 여성의 아므로에 대한 사랑싸움을 아므로에게 얘기한다. 겐도와 후유츠키는 의원회와 에바에 관한 일을 얘기하지만 여전히 의문이 많다.

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	비행요새 고울	1	32000	헬박사	LV38	
Ⓑ	메카사우루스 젠	2	9500	AI계(改)	LV35	
Ⓑ	전투수 그라토니오스	1	###	AI계(改)	LV36	
Ⓑ	기계수 제노바M9	2	7200	AI계(改)	LV35	
Ⓑ	전투수 오베리우스	1	12000	AI계(改)	LV36	

미션 공략

3턴째 적에서 헬박사가 원군으로 나타난다는 것을 조금 유념하여 놓자. 아군쪽의 유니트 숫자가 많지 않기 때문에 효율적인 병력운용이 필요하다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	라이센	5	7000	엘리트병	LV31	
	비행요새 고울	1	32000	아수라남작	LV37	
	기계수 제노바M9		2	7200	AI계(改)	LV34
	메카사우루스 바드		2	5500	AI계(改)	LV34
	기계수 스파르탄K5		1	12600	AI계(改)	LV35
	메카사우루스 젠		1	9500	AI계(改)	LV34
	기계수 다브도리U6		2	9800	AI계(改)	LV35

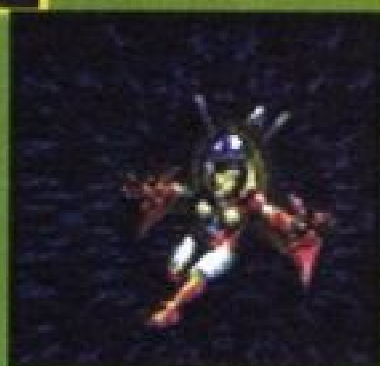


이 장면은 극장판 마징가Z와 조금 비슷하다



코우지의 아버지와의 대면. 코우지는 아버지와 대면했다는 사실을 알지 못한다

신유니트









그레이트마징가와 비너스A의 출격장면



제45화 소문의 하란반죠

프롤로그

티탄즈과 드레이크의 밀약을 전세계에 공표하여 재기의 기회로 삼으려 했던 론드벨 앞에 엄청난 뉴스가 도착한다. '연방군과 드레이크 군이 우호적인 동맹을 맺었다."라는 뉴스였다. 론드벨이 세상에 알리기 전에 선수를 쓴 것이다. 단순한 우호동맹인 것처럼 세상사람들을 기만하고자 하는 것이었다. 론드벨은 자신들의 작전에 타격을 입게되어 동요하게 된다. 이 틈을 놓치지 않고 론드벨을 노리는 연방군과 티탄즈의 연합부대. 필사적으로 싸우는 론드벨을 멀리서 지켜보는 이가 있었다. 바로 다이탄 3의 파일럿 반죠. 빨리 도움의 손길을 줬으면 하는 바램에 어긋나게 출격하려는 기미가 보이지 않는다. 어째서지?





연방과 바이스톤웰군이 손을 잡았다는 소식이 들어온다. 기껏 찾아낸 윌 윌스의 서진은 휴지조각이 되는 것인가?

미션 공략

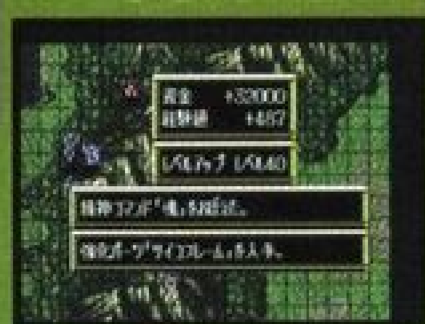
적의 배치상 하늘을 날 수 있는 유니트는 오른쪽으로, 그러지 않은 쪽은 윗쪽으로 가게하여 부대를 둘로 나누는 작전을 시행한다. 적은 남은 유니트수가 5기 이하가 될시 후퇴한다. 티탄즈를 격퇴하면 Ⓑ의 자리에 바로 도쿠가가 나타나며, 그것에 대비하여 윗쪽으로 간 부대는 전투가 끝나는 대로 도쿠가를 맞이할 준비를 하는 것도 괜찮다. 도쿠가가 나탄난뒤 4턴 뒤에 반죠의 다이탄3가 등장.

초기배치 적 유니트

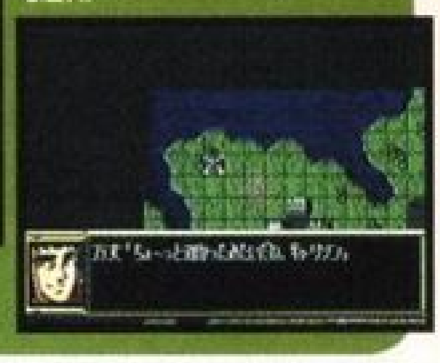
출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	앗시마(MS	4	6800	티탄즈병	LV35	
	기브스레이(MS)	5	6800	티탄즈병	LV35	
	앗시마 커스텀(MA)	1	13500	브랑	LV39	
	바이아란	1	9000	웃다	LV38	
	바우	4	7000	티탄즈병	LV36	
	앗시마(MA)	2	6000	티탄즈병	LV35	
	기브스레이(MA)	3	6800	티탄즈병	LV35	
	알렉산드리아	1	27000	가디	LV39	
	바이아란	1	9000	게츠	LV39	



이 캐릭터와 싸움에서 고전한 매니아들이 상당히 많을 것이다. 없애려면 정신기를 동원해서라도 단번에 해치워라



돈도 돈이지만 아이템이 더 중요



다이탄3의 등장을 기다릴 필요는 없는듯.

적 지원군

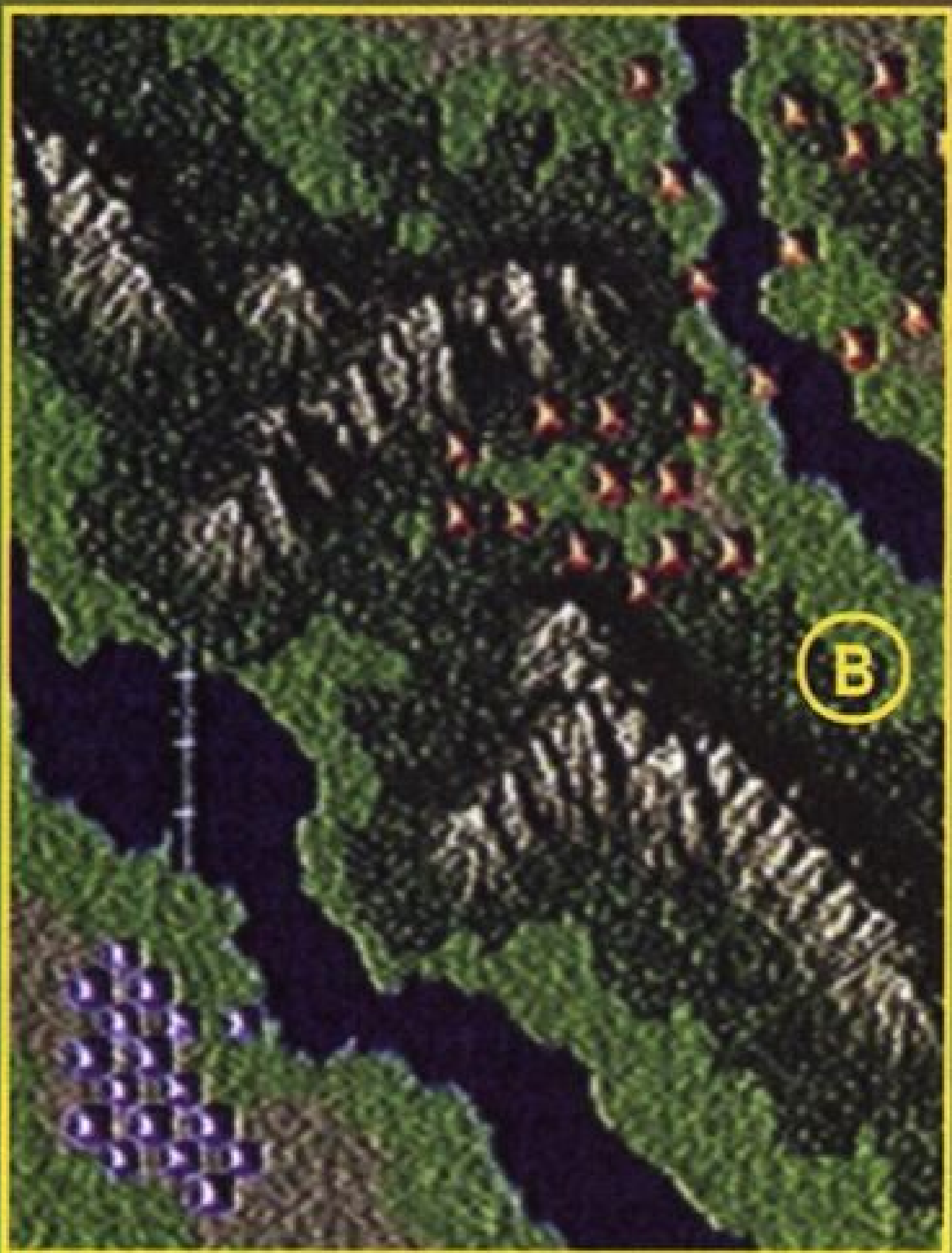
출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	분돌함	1	41000	분돌	LV40	메가부스터
Ⓑ	겔나굴함	1	43000	겔나굴	LV40	
Ⓑ	갓토날함	1	41000	갓토날	LV40	사이코 프레임
Ⓑ	고나굴	5	18600	AI개( )	LV37	

제46화 일륜은 나에게 있다



프롤로그

간신히 한 팀이 된 반죠. 쿠데타를 일으켜 연방군을 손에 넣은 자미토프를 막기 위해 론드벨 일행은 연방의회가 있는 요하네스버그로 향한다. 도중에 하란재단에서 지원하고 있는 우주 개발공단에서 사고가 발생. 사태 수습을 위해 반죠가 잠시 일행과 헤어지게 된다. 그때를 노렸다는 듯이 티탄즈와 드레이크의 연합군이 론드벨을 위협한다. 잠시 자리를 비운 만조를 대신하여 게리슨이 다이탄 3에 탑승하여 출격하게 된다.



미션 공략

이번의 적은 바이스톤웰+티탄즈군이다. 처음에는 티탄즈와 싸우게 되고 그들이 전멸한 다음에는 오라배틀러들과 싸우게 된다. 적과 싸울때는 그들의 발을 묶어 숲속에 들어가지 못하게끔 하여야하며 그러지 않게 되면 진행이 상당히 힘들어지게 된다. 숲을 얼마나 빨리 통과하는가도 포인트. 다브데를 부수면 적들은 전부 퇴각한다. 5턴에 트로와가 제3세력으로 등장. 콰트로로 설득이 가능하며 7턴에 지도 아랫쪽에서 아란이 등장한다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	앗시마(MS)	3	6800	티탄즈병	LV35	
	가스브레이	2	6800	티탄즈병	LV35	
	검퍼	3	7600	티탄즈병	LV36	
	멤브라비 커스텀	3	17000	단겔	LV38	
			17000	람세스	LV38	
			17000	야찬	LV39	
	비아레스	4	5800	병사	LV36	
	바스톨	3	4900	병사	LV35	
	레프라칸	3	7000	페이	LV39	프로펠런트 탱크S
			7000	알렌	LV39	
			7000	제릴	LV39	마그네트 코팅
	다브데	1	38000	자마이칸	LV39	
	윌 윕스	1	55000	드레이크	LV40	미노프스키 크래프트
ⓑ	건담 헤비암즈	1	6500	트로와	LV40	제3세력



잠시 반조는 외출을 하게 된다



그의 이름은 아란=이고르, 이고르 준장의 아들이다

에필로그

모두들 반죠와의 재회를 기뻐한다. 반조가는 론드벨에게 본격적인 지원을 하기로 결심한다. 게다가 개리슨에게서 쟈미토프가 요하네스 버그의 연방회의 에서 쿠데타를 일으키려 한다는 정보도 입수했다. 자 이제 쟈미토프를 실각시킬 절호의 기회가 왔다.

신유니트



제47화 악의의 오라

프롤로그

요하네스버그로 향하고 있는 론드벨 부대에 좌천되었다고 알려진 이골 준장으로부터의 통신이 들어온다. 군인은 명령에 복종해야한다는 말을 하지만, 브라이트는 군대를 자신의 사병집단으로 여기는 사람의 명령은 들을 수 없다고 반론을 제기한다. 이골 준장은 개인적으로는 브라이트의 사정을 이해해주었지만 군인으로서는 용납할수 없다는 말을 남기고 통신을 끊는다. 지난 화에서 동료가 된 아란은 이골 준장의 아들이라고 한다. 그러나 지금은 사고의 차이 때문에 부자간에 사이가 좋지 않은 듯이 보인다. 아란을 신용할 수 있는 인물이라고 판단한 브라이트는 그의 정보를 바탕으로 쟈미토프의 쿠데타 계획을 저지할 작전을 세운다. 요하네스버그에 거의 이르렀을 즈음에 또다시 적의 손길이 다가온다. 쇼우는 적들 속에서 토도의 모습을 발견하는데….

미션 공략

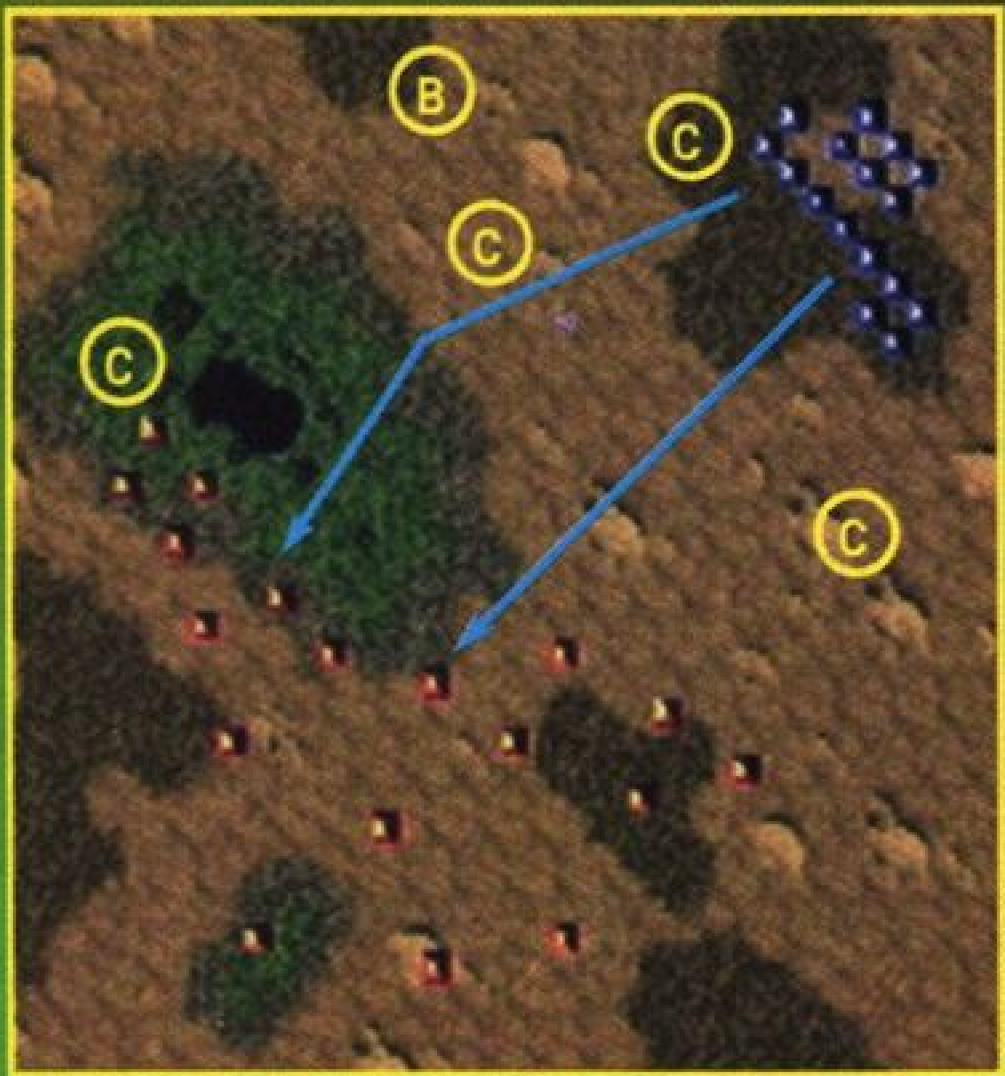
완결편에서 최초의 사막전이 된다. 물론.. 공중이동이 가능한 유니트를 꺼내자. 8턴 째에 Ⓐ 위치에서 히이로의 윙건담이 등장한다. 게어가링은 HP가 50%이하가 되면 퇴각한다. 게어가링이 퇴각한 뒤 티탄즈가 출현한다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	게어가링	1	42000	비숏트	LV40	초합금Z
	라이넥	4	7000	톳드	LV39	
			7000	가라미티	LV39	
			7000	다	LV39	
			700	넷트	LV39	
	비아레스	13	5800	병사	LV36	



슈퍼로봇대전 F - 완결편



적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓒ	바이아란	3	9800	마우어	LV39	
			9800	라이라	LV40	
			9800	카크리콘	LV39	
			9800	제리드	LV39	
Ⓒ	개브스레이(MA)	5	7600	티탄즈병사	LV37	
Ⓒ	캠퍼	3	7600	티탄즈병사	LV37	
Ⓒ	앗시마(MA	2	7200	티탄즈병사	LV36	
Ⓑ	왕건담	1	6300	아이로	LV40	제3세력


지옥메니아 다시 등장~ 하지만..


오리메틀러는 운동성이 좋기 때문에 맞추기가 그리 쉬ㅁ운편은 아니다

제48화 동란, 요하네스버그

프롤로그

드디어 쿠데타 당일을 맞이하게 되었다. 의사당 호위명목으로 배치시킨 부대를 이용하여 의사당을 점거하려는 것이 자미토프의 속셈이다. 아란의 정보를 바탕으로 한 론드벨의 대응책은 소수의 정예부대를 의사당 근처로 투입하여 의사당을 지키고 나머지 병력이 티탄즈를 한꺼번에 처리하는 것이었다. 론드벨의 목적이 자미토프를 처치하는 것임을 알아차린 시로코는 자미토프가 있는 곳을 알아냈다는 거짓정보를 흘린다. 그 거짓 정보를 얻은 아란은 자신 스스로 문제를 해결하여 론드벨에게 신세졌던 것을 갚으려는 생각 하에 아무에게도 정보를 알리지 않는다. 시로코의 거짓정보 작전은 뜻하지 않게 실패로 끝나버리고, 론드벨의 작전은 착착 수행되어갔다.

자신의 작전이 실패한 것을 뒤늦게 알게 된 시로코는 지오에 몸을 싣고 론드벨 처단을 위해 전장으로 뛰어든다

미션 공략

처음에 의사당 앞에 주둔할 정예부대는 아무로, 카뮤, 쇼우, 주인공으로 정하자. 그 뒤로 나타나는 본대가 문제. 졸병은 무시가 가능하다쳐도 야잔과 단켈의 함브라비 만큼은 고전을 면치 못할 것이다. 이럴때 정말로 안된다고 생각되면 시노부의 "도발"을 사용하여 본대쪽으로 끌어들이는 것도 방법. 2턴과 3턴에 각각 Ⓑ와 Ⓓ의 장소에서 복병이 나온다. 특히 Ⓒ의 장소에서 등장하는 로봇은 시로코의 지오! 하지만 다행히(?) 그는 HP가 85%정도 남으면 후퇴하게 된다.


정 안된다면.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	개브스레이(MA)	1	7000	티탄즈병	LV38	
	바우(MS	1	7700	티탄즈병	LV37	
	바우(MA)	2	7700	티탄즈병	LV37	
	개브스레이(MS)	2	7000	티탄즈병	LV38	
	바우MS	3	7700	티탄즈병	LV38	
	함브라비 커스텀	2	18000	야잔	LV40	
			18000	단켈	LV39	
	앗시마(MA)	2	7000	티탄즈병사	LV37	
	앗시마(MA)	1	7000	티탄즈병사	LV37	
	디브데	1	39000	자마이칸	LV40	처발어머





속전속결! 정신기를 난무하여 빨리 적의 숫자를 줄여라!



치오의 램리어블을 그대로 맞고 살아남는자는 없다



전혀 엉뚱한 곳에 나오면 어쩌자는거지.



적이지만.. 정말 머리를 잘쓴다

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
ⓐ	가브스레이MS	5	7400	티탄즈병사	LV37	
ⓑ	바이아란	2	10000	제리드	LV41	
ⓑ			10000	라이라	LV42	
Ⓓ		치오	1	?????	시로코	LV43

신유니트



팬이라면 키워보시길.. 필자는 4차에서부터 포기했음



제49화 하이퍼 제릴

프롤로그

멋지게 작전이 성공 티탄즈의 쿠데타를 저지한 론드벨 일행 하지만 티탄즈가 이대로 물러나 주지는 않았다. 티탄즈가 정말로 총력을 기울여 론드벨을 처단하려 한다면 요하네스버그는 아무 것도 안남은 황무지가 되어버리고 말 것이다. 그렇게 판단한 론드벨 부대는 시가로부터 멀리 이동하여 티탄즈의 앞길을 주시하기로 한다.

오랜만에 평온한 시간을 가져보는 론드벨 부대원들. 하지만 늘 그렇듯 평안한 시간은 오래 가지 않았다. 예지능력을 가지고 있는 에레가 이상한 말을 내뱉기 시작했다. '오라배틀러와… 붉은… 머리의 여자가…힘이 센…위험한 힘을…' 심상치 않은 예감. 이 때 대원들을 덮치는 비상경보!

에레가 말한 붉은 머리의 여자는 드레이크 군의 제릴=크치비를 말함이었다. 원한에서 오는 엄청난 힘을 가진 그녀….

미션 공략

제3세력으로 연방군이 있으며 그들에게 공격을 걸면 게임오버가 되는 사실을 알아두자. 적의 졸병들은 의외로 쉬운편이므로 레벨올리기에 사용하면 될 것이다. 문제는 제릴. 성격자체가 초강기이기 때문에 탈력을 사용하여야만 한다. 하이퍼화를 대비하여 모든 오라배틀러를 없앤 뒤에 그녀를 처리하도록 하자. 제릴을 물리치면 클리어.



무언가 불길한 예감



원작과 비슷한 상황이다



초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	드람로	3	4700	병사	LV38	
	비스톨	4	4900	병사	LV38	
	비아레스	6	5800	병사	LV39	
	레프라칸	3	11500	제릴	LV41	프로페런트 탱크S, HP35000 하이퍼화시
			7000	알렌	LV41	
			7000	패이	LV41	
	가브스레이	2	680	병사	LV40	
	앗시마(MA)	3	6800	병사	LV40	



제릴의 하이퍼화

제50화 트레즈의 구출

프롤로그

토레스 준장의 거처가 확인되었다. 장소는 유럽의 브뤼셀. 하지만 그곳은 상당히 먼 곳이다. 소수의 부대를 정해서 보내기로 결정한 일행. 카뮤는 그곳에 있는 포우의 일이 걱정되어 자신의 출전을 요청한다. 또한 주인공과 다바, 쇼우, 그리고 화가 동행하기로 한다. 엘 역시 고라온을 이끌고 동행한다. 엘은 카뮤의 포우 향한 연심에 대해 물어보고 카뮤는 포우를 전쟁에 휘말리게 하고 싶지 않다고 한다.



싸울 일도 없겠지만.



무사히 임무완료



포우를 데리고 오게 된다



미션 공략

전투에 참가하는 유니트(캐릭터)는 게슈펜스트 MK2(주인공), Z건담(카뮤), 빌바인(쇼우), 엘가임 MK2(다바), 메타스(화), 고라온(에레)의 6명이다. 패배조건은 트레즈의 집에 적이 침입하는 것이지만 아군의 스피드가 빠르므로 조심만 하면 그럴일은 없을 것이다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	가브스레이(MS)	3	7000	티탄즈병사	LV38	
	가브스레이(MA)	1	7000	티탄즈병사	LV38	
	바이아란	2	10000	티탄즈병사	LV39	
	핫시머(MA)	1	7000	티탄즈병사	LV38	
	핫시머(MS)	2	7000	티탄즈병사	LV38	
	알렉산드리아	1	27000	바스크	LV41	바이오센서

에필로그

일행을 따뜻히 맞이하는 트레즈, 그리고 엘은 론드벨의 위기와 티탄즈의 쿠데타에 대해 설명하고. 티탄즈의 야망을 부수기 위해 힘을 빌려 줄 것을 요청한다. 포우와 카뮤와의 재회 서로의 무사를 확인하고 카뮤는 티탄즈의 악행 때문에 포우를 론드벨로 데려가려고 한다. 레디는 트레즈에게 이 기회에 권력을 잡을 것을 부탁하나 트레즈는 이를 거절한다.

제51화 트레즈, 서다

프롤로그

론드벨로 오게 된 트레즈. 브라이트는 트레즈가 위원회에서 연설을 해서 쟈미토프의 야망을 부수기를 요구한다. 트레즈는 소속 기관에 대한 부담감과 종종 느끼던 허탈과 무력에서 벗어나 연단에서 서서 쟈미토프의 야망을 깨부수기로 결심한다. 시로코는 론드벨이 반역자라는 오명을 벗기 위해 트레즈의 연설을 이용하려 한다는 점을 간파. 이에 대한 계략을 구상한다. 그리고 론드벨은 쟈미토프의 야망을 부수기 위한 준비에 착수한다. 그 와중에도 쥬도 일행은 정크 수집에 여념이 없다. 전세계로의 방송을 위한 안테나를 파괴하려는 티탄즈의 획책을 엘이 발견하고 론드벨은 즉각 출동을 개시한다.

미션 공략

이번에는 위성기지국을 지키는 스테이지이다. 패배조건은 물론 위성기지국에 적이 침입하는 것. 윗쪽에는 티탄즈, 아랫쪽에는 오라배틀러가 압박을 하며 2턴에 의 자리에서 본대가 등장. 출격멤버는 날으는 것을 중심으로 내놓자. 중간에 의 자리에서 비숏트의 오라배틀러 부대가 나타나며 졸개들을 전부 청소한 뒤 전함을 알맞게 요리하는 방법으로 정신만 차리면 어렵지 않게 클리어할 수 있다.





적도 필사적이다



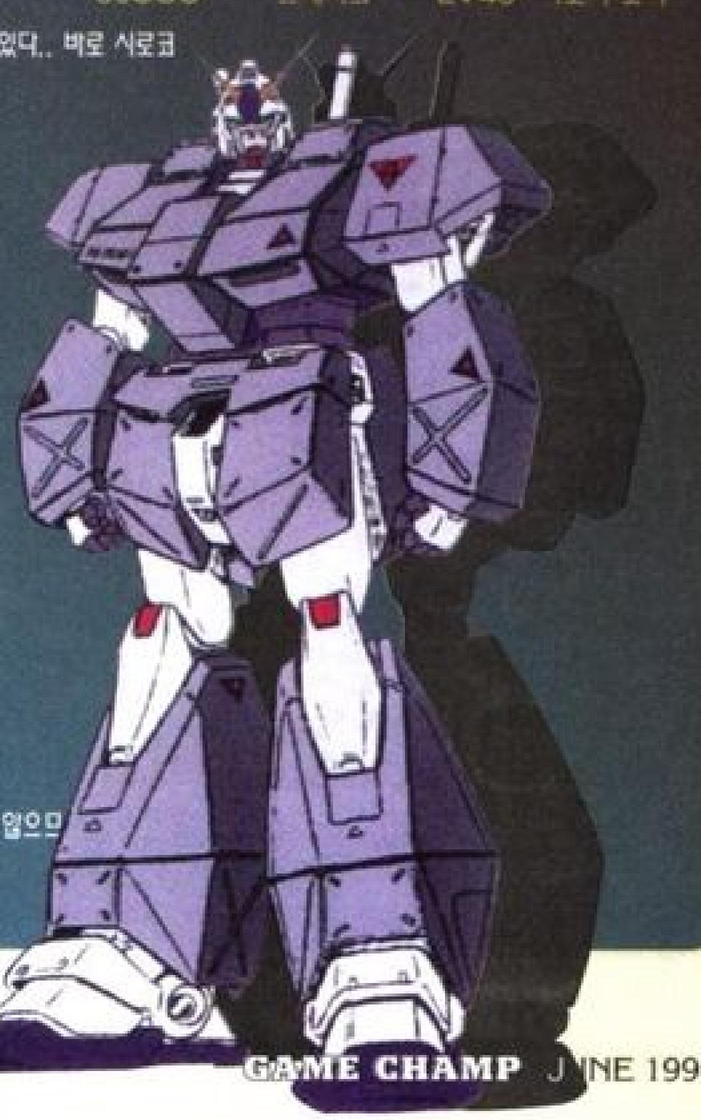
적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	비아레스	7	6400	병사	LV39	
Ⓑ	라이넥	2	7600	톳드	LV41	리페어키트S
			7600	넷트	LV41	
Ⓑ	게어 가랑	1	42000	비숏트	LV42	사이코 프레임

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	돔II	2	3800	티탄즈병	LV38	
	앗시마(MS)	2	7000	티탄즈병	LV38	
	바이아란	2	10000	티탄즈병	LV39	
	도고스기어	1	37000	바스크	LV42	
	앗시마(MA)	1	7000	티탄즈병	LV38	
	가브스레이(MS)	1	7000	티탄즈병	LV38	
	가스브레이(MA)	1	7000	티탄즈병	LV38	
	바스톨	5	5300	병사	LV38	
	레프라칸	1	7000	병사	LV40	
	잘 윕스	1	55000	드레이크	LV43	아포지 모터

뛰는자 위에 나는자 있다.. 바로 시로코



에필로그

트레즈는 방송연설로 쟈미토프의 쿠데타를 전세계에 폭로한다. 모두들 트레즈의 연설에 감동하는 듯한 눈치, 대의를 잃은 티탄즈는 세력이 많이 약화된 듯 하다. 그리고 병력 또한 쟈브로에 집결하고 있다. 크와트로는 이번 기회에 티탄즈를 쳐 부수기로 결심한다.







예전의 미움은 버릴 수 없는 듯(웃음)

이번의 전함들은 도망가거나하지는 않으므 격침같은 것은 꼭 붙들어 매길

제52화 도몬의 위기! 슈퍼모드 발동?

프롤로그

카라카스 고원으로 향하는 론드벨. 카라카스는 도몬이 수행을 했던 기아나 고원이 있는 곳이다. 한편 론드벨은 DC가 사이드3의 코로니를 장악하려는 움직임을 알게 된다. 하지만 미사토는 쟈미토프 장관의 실각으로 당분간은 안전할 것이라는 안정론을 내세운다. 방심은 금물이라는 신중한 태도를 보이는 아므로. 또한 데빌 건담과 헬박사의 거처도 골칫거리이다. 여러 가지문제가 얽혀있어 모두들 머리속이 복잡한 상황에서 수양을 위해 다시 한번 수행장을 찾아가려는 도몬.

미션 공략

슈퍼모드 발동시 번뜩임(ひらめき)을 걸지 않고 덤비면 바로 게임오버이다. 전투후 마스터 아시아는 도망가고 그 대신에 미케로와 챔프맨이 나온다. 2턴에 아렌비가 등장. 미케로의 HP가 50%이하일때 이벤트가 일어나고 그들은 후퇴하게 되어 스테이지 클리어가 된다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	마스터 건담	1	?????	마스터	LV43	
	건담 헤븐즈소드	1	16000	미케로	LV41	
	그랜드 건담	1	?????	챔프맨	LV??	





DC의 수상한 움직임을 알았지만 무슨 의미인지는 아직 모른다

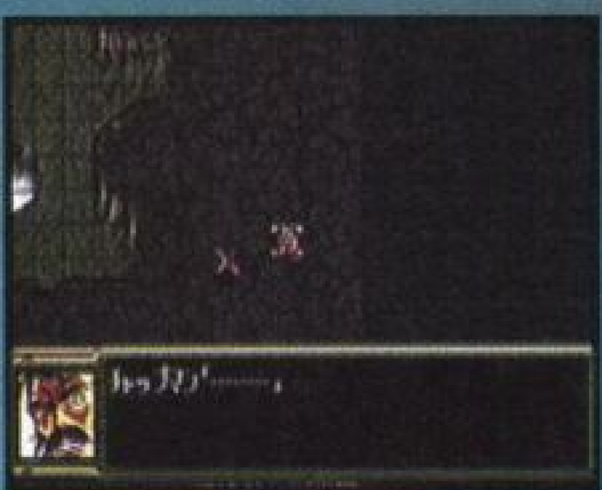


슈퍼모드발동! 분노의 폭주!!

신유니트



라이징 건담(신슈퍼와는 다른 느낌)





이 들은 데빌건담세포의 숙주이다. 그것도 자발적으로.



아렌비 등장!



명경지수의 마음을 얻기 위해서 엄한 수련장으로

에필로그

과거의 수행장에서 마스터 아시아가 등장한다. 이윽고 또 한번의 사제격투가 벌어진다. 도몬에게 계속 모욕적인 말을 퍼붓는 미스터 아시아. 이윽고 도몬의 분노가 폭팔하고 도몬은 샤이닝 건담의 슈퍼 모드를 사용한다. 그러나 동방불패는 도몬의 슈퍼 모드를 비웃고는 사라진다. 갑자기 난입한 슈발츠 역시 도몬의 슈퍼 모드의 문제점을 지적한다. 혼란스러운 와중에 등장한 아렌비 그녀는 도몬과의 승부에 매우 큰 호의를 가지고 있는 듯… 전투후 아렌비는 도몬에게 건담 파이트를 신청한다. 슈발츠는 도몬의 슈퍼 모드의 약점을 단지 분노의 감정에만 좌우친다는 점을 가르치고 도몬에게 명경지수라는 극의의 경지에 대해 가르쳐 준다. 이윽고 명경지수를 익히기 위해 수행에 들어서려는 도몬과 슈발츠

제53화 기아나 고원의 수행

프롤로그

아렌비는 편지 한 장을 남기고 떠나간다. 그런데 편지가 독일어로 쓰여져서 모두들 편지를 못 읽는다는 슈발츠는 도몬과의 수행을 시작한다. 마스터 아시아를 떠올리면서 분노에 떠는 도몬. 수행 역시 순조롭지 못하다. 드디어 도몬은 희, 노, 애, 락을 초월한 마음과 레인에 대한 일념(?!)으로 명경지수를 익히는 데에 성공한다. 이 반응을 알아채고 나타난 마스터 아시아. 동방불패의 도발에 도몬은 또 다시 분노의 슈퍼모드를 펼친다.

미션 공략

적들이 좀(?) 많은편이다. 특히 단차가 있어 일행이 직접적으로 접촉하기가 힘들기 때문에 도몬에게 강화파츠중 미노프스키 그라프트를 (다른곳에서 빼앗아서라도)꼭 달아주자. 적 유니트중에서는 제노바 M9만 주의하면 될 것이다. 4턴에 본대가 등장하며 그레이트 마징가(가부토 코우지)와 사이버스타가 나와있는 상태에서 8명을 고르게 된다. 고르는 유니트는 물론 날으는 것으로 하자. 마스터 아시아는 데빌건담이 쓰러졌을때 도망가므로 우선 그를 쓰러뜨린뒤 데빌건담을 쓰러뜨리자.



초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	메가사우루스 버드	4	5500	AI개(改)	LV39	
	기계수 다브라스M2	1	7000	AI개(改)	LV39	
	기계수 토로스D7	1	7300	AI개(改)	LV39	
	기계수 거라닥K7	1	7000	AI개(改)	LV39	
	기계수 제노바M9	3	7200	AI개(改)	LV39	
	메가사우루스 젬	1	9500	AI개(改)	LV39	
	라인X1	1	13000	AI개(改)	LV39	
	기계수 스파르탄K5	2	12600	AI개(改)	LV39	
	기계수 악부도리U6	2	9800	AI개(改)	LV39	
	전투수 그라토니오스	2	12000	AI개(改)	LV40	
	전투수 오베리우스	2	12000	AI개(改)	LV40	
	메가사우루스 시그	1	14500	AI개(改)	LV40	
	데빌건담	1	33000	쿄우지	LV43	초합금 뉴Z
	마스터건담	1	35000	마스터	LV43	2회행동, 파티마





슈발츠는 시간이 없음을 깨닫고





데빌건담이여.. 이젠 안녕히 (....?)



마스터 아시아 재등장



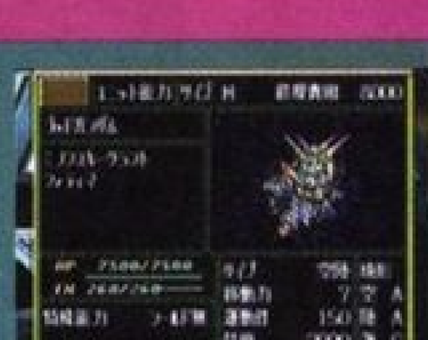
진정한 슈퍼모드의 발동!



본대가 올때까지는 무리하지 말자

신유니트





샤이닝건담에서의 개조데이터, 강화파츠는 계승된다. 원거리공격에 대한 취약성은 신슈퍼패와 다를 것이 없음. 갓 건담

에필로그

위기의 도몬, 슈발츠로 인해 위기를 벗어나고 도몬은 드디어 각성, 명경지수를 펼치게 된다. 명경지수의 힘에 압도당하는 동방불패, 하나 동방불패는 증원군을 불러오는데. 론드벨의 도움으로 이를 극복한다. 위기일발의 상황에서 살아난 것에 대해 감사를 표하는 도몬. 론드벨의 전력은 더욱 강해졌지만 아직도 갈길은 먼 듯 한데….



제54화 비욘 더 톳드

프롤로그

티탄즈는 약화되었으나, 쟈브로에 있는 쟈미토프 군들은 아직도 상당한 전력을 보유하고 있다. 또한 드레이크 군의 움직임 또한 심상치 않다. 아마도 드레이크의 공포의 지배를 실행할 모양인 듯한 모습이다. 또한 보급 문제까지 얽혀서 드레이크 군은 활발한 움직임을 보이고 있다. 이러한 중에 드레이크 군이 북미에 있다는 정보가 들어오고 론드벨은 북미로 향한다.

북미에 도착한 론드벨 일행. 이를 맞는 것은 드레이이크 군과 드래이크 군의 성전사인 톳드였다. 톳드는 자신의 본 고향에 도착한 때문인지 평소보다 더욱 전의를 불태우고 라이벌 관계인 쇼우 역시 전의를 불태운다.

미션 공략

①번방향으로는 S급 파일롯(건담계)을 한명이면 충분하며 나머지를 ②번방향으로 보내되 3턴에 Ⓑ번 자리에서 드장하는 쇼스와 뮤지의 증원을 생각하여 무리한 진군은 자제하도록 한다. 톳드는 한번 쓰러뜨리면 하이퍼 톳드로 부활하게 되며 이때에는 정신기 "탈력"이 이기기가 힘들어진다.

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	레프라칸	6	7000	병사	LV40	
	바이레스	7	5800	병사	LV40	
	버스톨	6	4900	병사	LV40	
	커리버	1	12000	흑기사	LV42	
	윌 윕스	1	55000	드레이크	LV44	지방어며
	라이넥	1	10000	톳드	LV43	하이퍼화시 HP 34000, 초합금Z

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	즈워스	7	7200	병사	LV40	
Ⓑ	브브리	1	14500	뮤지	LV42	
Ⓑ	스프리건	1	27000	숏트	LV43	





흑기사와 톳드는 주의. 특히 톳드는 필중을 쓰지 않는한 맞히기가 어렵다



뮤지와 숏트는 정신기와 맵병기를 잘 사용하여 저항받지말고 끝내버리자

에필로그

도몬은 명경지수의 힘으로 갓 건담의 새로운 필살기를 만들어낸다. 결국 쇼우의 칼에 쓰러지는 톳드 그러나 톳드는 자신의 마지막 힘으로 쏟아부어 하이퍼화를 시도하는데… 또 다시 쓰러진 톳드는 어머니를 찾으며 숨을 거둔다. 죽음을 걸고 싸운 라이벌이었지만 그의 죽음에 비통해하는 쇼우. 시로코와 쟈미토프는 약해진 자기 입장을 뒤엎으려 드레이크를 이용하려 한다.



쇼우일행은 계속된 사건(하이퍼화)에 전율한다



톳드의 하이퍼화

제55화 완성! 초투사

프롤로그

주인공은 주인공의 아버지에게 자신의 생일 선물로 그룬거스트를 받는다. 카뮤는 포우와의 동행 중 로자미아를 만나게 되는데 로자미아는 카뮤를 자신의 오빠로 생각하고 있는 모양이다. 하지만 론드벨이라는 소리에 상태가 조금 이상해진 로자미아…. 카뮤는 그녀를 적으로 생각하지 않게 된다. 드레이크 군이 캘리포니아에 있다는 소식을 들은 론드 벨은 캘리포니아로 향한다.



미션 공략

각각 윗쪽과 아랫쪽을 처리하는 방향으로 잠깐 팀을 나누어 번 루트(지상)과 번 루트(날으는 것)로 진행하면서 적들을 제압해나간다. 오라배틀러는 더 이상 플레이어의 적이 아니며 주의할 캐릭터는 그룹에 있는 바운드 독의 파일롯들 뿐. 4턴에 플레이어들이 출격한 곳에서 주인공의 오리지널 기체가 나온다.



테스라=라이히연구소에서 주인공에게 볼일이 있다고 하는데. 이것은 4차로봇대전과 똑같은 패턴이 아니던가?



한턴에 없애지 못하면 우리 유니트를 몇기 정도 패트릴 수 있는 위험분자다. 2회행동기능에 주의



그룬거스트의 변신데모

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	비아레스	11	6400	병사	LV41	
	게어 거링	1	42000	비숏트	LV44	마그네트 코팅
	비아이란	4	10400	티탄즈병	LV40	
	바운드 독	4	10500	라이라	LV43	
	1	10500	캐크리콘	LV43		
	1	10500	마우아	LV43	2회행동	
	1	15500	제리드	LV43	2회행동	
	가브스레이(MS)	2	7400	티탄즈병	LV40	
	라이벡	3	8000	가라미티	LV43	
			8000	다	LV43	
			8000	넷트 LV43		

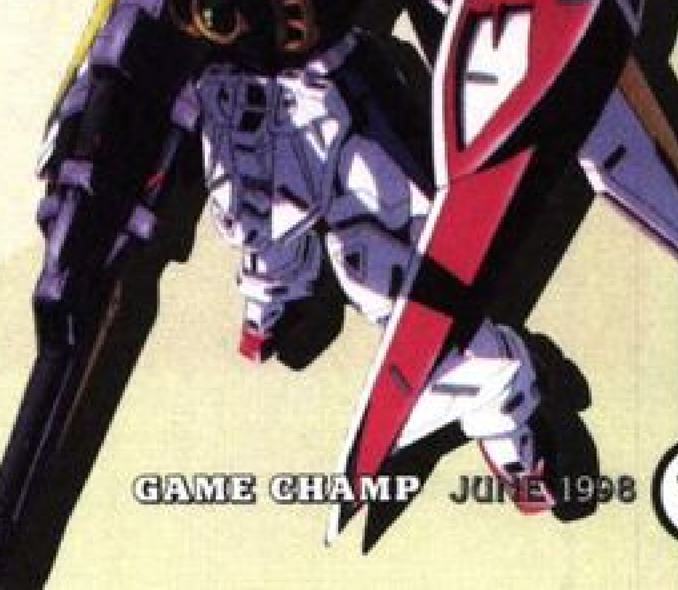
에필로그

마우아와 제리드가 출전하지만 이들은 전력보존을 위해 퇴각한다. 그러나 비숏트는 남자의 자존심을 내세우며 응전한다. 전투 후 주인공의 기체인 그룬거스트의 강함에 일행은 놀라게 되고 이것을 만든 박사의 숨은 노력에도 경의를 표한다. 한편 마우와는 제리드의 성장에 놀람과 호감을 가지게 되고 시로코는 드레이크가 있는 홍콩으로 향하게 된다.

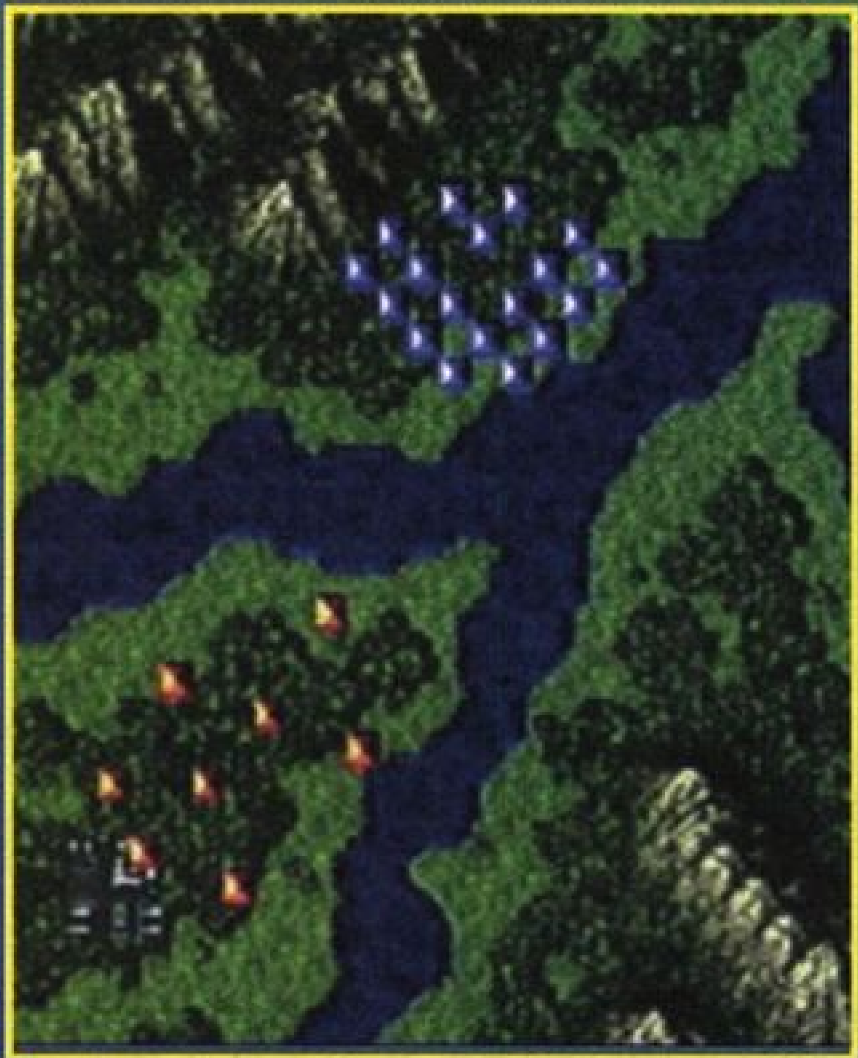
제56화 타임리미트(전)

프롤로그

쟈미토프와 티탄즈와 결말을 짓기 위해 쟈브로로 향하는 론드벨. 궁지에 몰린 티탄즈의 쟈미토프는 도망갈 계획을 세운다. 드디어 시로코가 지오를 타고 등장한다. 그러나 이 전투의 지휘관은 이골 장군. 이골 장군에게 총구를 겨눠야만 한단 말인가? 이골도 론드벨도 서로 원치 않는 싸움을 시작하게 된다.



슈퍼로봇대전 F - 완결편



미션 공략

시로코가 3턴에 기지에서 나온다는 점을 알아두고 필중이 있는 슈퍼계캐릭터와 2군을 중심으로 출격멤버를 정하도록 하자. 슈퍼계는 적의 보스급을 상대하고 2군은 거의 매턴마다 나오는 적의 복병을 상대하자. 각 턴마다 복병이 나온다.

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	앗시마(MA)	4	8000	티탄즈병	LV41	
	햄브라비(MA)	3	7300	티탄즈병	LV41	
	싸이코 건담 MK2	1	35000	로자미아	LV44	2회 행동

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	가브스레이(MA	7600	티탄즈병	LV40	1턴	
	앗시마(MA)	2	7600	티탄즈병	LV40	
	바이어란	2	10600	티탄즈병	LV42	2턴
	앗시마(MS)	3	7600	티탄즈병	LV41	
	지오	1	48000	시로코	LV45	2회행동, 초합금Z, 3턴
	가브스레이(MA)	3	7600	티탄즈병	LV41	
	바이어란	2	10600	티탄즈병	LV42	
	앗시마(MA)	2	7600	티탄즈병	LV41	



왠지 수상하다



25분..이면 25턴안에 모든 것을 해결해야할지도?



복병들은 무제한으로 나타나므로 빨리 끝을 내자

에필로그

자미토프의 계획에 의해 자폭장치가 발동되고 이 주변의 모두가 위험에 빠진다. 역시 정의감 넘치는 이골장군은 주변 사람들을 모두 피신시키고 자신이 직접 자폭장치를 해체시키러 나선다. 그리고 이 사실을 론드벨에게도 전해 준다. 폭탄 제거 중, 이골은 자신의 아들인 아란을 구해내고 같이 작업을 수행하게 된다.

제57화 타임리미트(후)

프롤로그

삼엄한 무인경비 시스템을 뚫고 들어가는 이골 장군 그러나 장군은 다리를 부상당하게 되고… 론드벨 또한 시스템의 해제를 위해 기지로 잠입한다. 그러나 잠입 도중 비상 셔터로 인해 돌어갈 수도 없는 진퇴양난의 위기상황이 닥친다. 이골은 부상당한 몸으로 무리하게 셔터를 열고, 아란은 아버지를 구하려 달려가는데…

미션 공략

전편에서 나온 대화를 참고하여 패배조건은 25-전편에서 사용한 턴수=이번편의 제한턴수..라는 등식이 성립한다. 편성에 있어서는 전편과는 다르게 스피드를 위주로 하여 적의 공격에는 아랑곳하지않고 뚫고 가는 부류와 그들을 따라 무인경비기들을 파괴하는 부류들로 구성하자. 전자의 경우는 전편에서 뛴 캐릭터라도 2회행동이 가능하다면 기용해도 괜찮다. 적은 최초에는 자신이 있는 자리에서 움직이지 않으며 아군 캐릭터가 사정거리내에 들어왔을 때 공격을 하고 쫓아오는 패턴을 가진다. 소요시간은 15턴정도면 적당할 듯..



지금 콘솔이 가있는 곳에 유니트를 대기시키면 된다



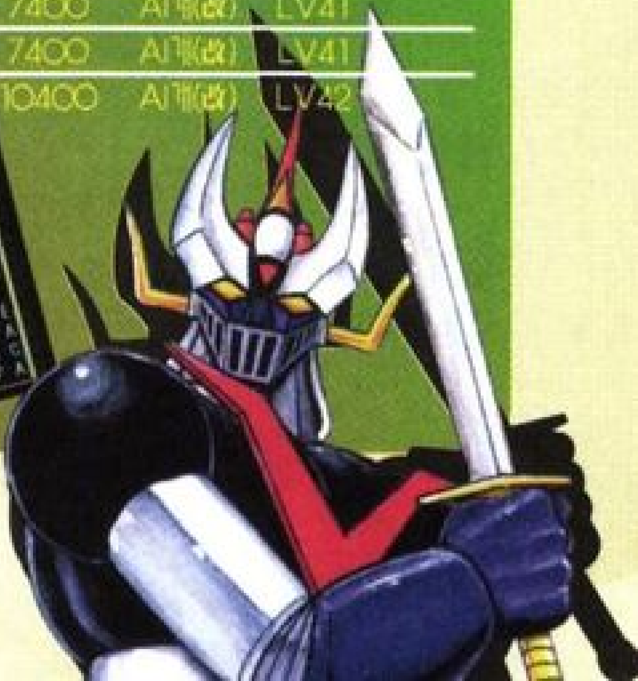
부자 관계가 회복될 것인가

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	햄브라비(MS)	3	6700	AI개(改)	LV40	
	메라시어	1	6600	AI개(改)	LV40	
	앗시마(MS	6	7400	AI개(改)	LV41	
	가브스레이(MS)	4	7400	AI개(改)	LV41	
	바이어란	4	10400	AI개(改)	LV42	



기계가 쓰는 주제에, 이렇게까지 돈을 바르다니



제58화 야망의 끝에서

프롤로그

비숏트의 움직임을 수상히 여겼는지 드레이크는 비숏트를 전투의 선두로 출격시킨다. 홍콩에서는 왕이라는 자가 쟈미토프에게 셔틀을 제공하는 대신 상당량의 돈을 요구하고, 쟈미토프는 흥분하는 바스크를 나무란다. 우주에서의 DC-쟈비가, 포세이달, 게스트 등의 적에 대항하기 위해서는 우선 지상에서의 안정이 필요하다고 느껴, 론드벨은 이번 기회에 티탄즈를 괴멸시키기로 결의한다. 변치않는 소식통 가이로부터 쟈미토프의 진짜 목적은 우주라는 정보를 듣게 된 론드벨. 자 이제 쟈미토프를 없앨 차례이다.



에필로그

결국 이 부자의 활약으로 자폭장치는 멈추었다. 아란의 설득에 의해 이골은 융통성 없고 완고한 자신의 고집을 꺾고 아들과 화해하게 된다. 이골 장군은 론드벨에게 쟈미토프가 홍콩으로 도망갔다는 정보를 전한다. 한편 빌바인이 눈에 잘 띄는 도장을 걱정하는 챔은 리리스와 함께 몰래 빌바인의 채색을 바꾸다 결국 쇼우에게 들키게 된다.(선택문1. 맘에든다.. 2. 옛날 색이 좋다. 필자는 1번으로) 이래서 빌바인의 채색이 바뀌게 된다.

미션 공략

패배조건이 아군전함의 파괴라는 점을 알아두기만 하자. 아군의 진행방향은 다음의 두가지가 되겠지만 왼쪽으로 전부 몰아도 상관은 없을 것이다. 3턴에 적의 증원이 나타나며 마우아와 제리드는 서로 당하면 남은쪽이 당한쪽을 데려가버린다. 티탄즈를 전부 물리치면 오라배틀러 부대가 나타나게 되며 게어가링의 HP가 60%이하가 되면 드레이크에게서 연락이 오게 되어 부대 전부가 퇴각해버린다.

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	핫시머(MA)	7	8000	티탄즈병	LV41	
	함브라비 커스텀(MA)	3	17000	단겔	LV43	
			17000	람세스	LV43	
			17000	야잔	LV44	2회행동
	핫시머 커스텀(MA)	1	14900	브랑	LV44	
	가브스레이(MA)	5	8000	티탄즈병	LV41	
	바이아란	7	10600	티탄즈병	LV42	
	바운드독(MS)	2	10500	티탄즈병	LV42	
	스도리	1	10000	옷다	LV43	
	알렉산드리아	1	27000	가디	LV43	
	도고스기어	1	37000	바스크	LV45	메가부스터
	알렉산드리아	1	27000	쟈미이칸	LV44	바이오센서

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	가브스레이(MS)	2	8000	티탄즈병	LV41	
Ⓑ	핫시머(MS)	2	8000	티탄즈병	LV41	
Ⓑ	바운드독(MS	2	15900	제리드	LV44	2회행동
			10900	마우아	LV44	2회행동
Ⓑ	바이아란	1	11000	티탄즈병	LV42	
Ⓒ	게어가링	1	?????	비숏트	LV	
Ⓒ	라이넥	3	8400	가라미티	LV44	
			8400	다	LV44	
			8400	넷트	LV44	
Ⓒ	비아레스	8	6800	병사	LV42	





전함은 돈이다



쟈미토프는 쥐도 새도 모르게 암살당한다



서로의 앞과 뒷모습이 따로 존재하는 상태, 그것도 이제 끝을 맺게 된다

에필로그

바스크는 쟈미토프의 도주를 위해 필사적으로 노력한다. 하나 이미 모든 군인들의 사기 또한 떨어진 상태, 역시 만인의 생각대로 시로코는 쟈미토프를 암살한다. 전투후 비숏트의 부대가 습격해 오지만 가볍게 물리치는 론드벨, 드레이크는 비숏트를 매우 의심하고 있는 것 같다. 그리고 드레이크는 론드벨을 무찌르는 것에 모든 전력을 기울이게 된다.

제59화 이질된 것의 면곡

프롤로그

브라이트들은 홍콩의 시설물을 이용하기 위해 이 지역의 마피아 두목이라는 왕과 협상을 시작한다.

한편, 드레이크는 론드벨을 처치하기 위해 전 병력을 집결시킨다. 그러나 드레이크의 부하인 비숏트와 숏트는 모두 조금 있으면 드레이크에게 반기를 들 태세인 것 같다. 자 이제 드레이크 군과의 결착을 짓자!

미션 공략

오라배틀러 부대와의 마지막 전투가 시작된다. 적의 졸병들은 개미떼처럼 덤벼오고 2턴에 3명을 더 꺼낼 수 있게 된다. 기본적으로는 시작지점에서 움직이지 않는 것으로 하며 어느정도 숫자를 줄였다고 생각되었을 때, 조금씩 유니트들의 연결고리를 풀어간다. 적은 한꺼번에 덤비지 않고 격파당한 숫자대로 추가를 하는 패턴을 가지고 있다. 3턴과 5턴에 적병사들이 추가된다. 흑기사, 뮤지, 드레이크와 싸우기 전에는 정신기 "탈력"을 꼭 한번 이상은 걸고 시작하자

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	윌 윕스	1	57000	드레이크	LV46	마그네트 코팅
	게어 거링	1	43200	비숏트	LV46	어포지 모터
	스프리건	1	28200	숏트	LV45	초합금 Z
	브브리	1	15700	뮤지	LV44	바이오 센서
	가라바	1	12600	흑기사	LV45	
	라이넥	3	8600	가라미티	LV44	
				다	LV44	
				넷트	LV44	
	즈왁스	2	8400	알렌	LV44	바이오 센서
				페어	LV44	프로 펠런트탱크S
		6	8400	병사	LV42	
	라이넥	3	8200	병사	LV41	
	레프라칸	2	8200	병사	LV42	
	비어레스	13	7000	병사	LV41	



적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
B	라이넥	3	8200	병사	LV41	
B	비어레스	4	7000	병사	LV41	
B	레프라칸	3	8200	병사	LV42	
B	즈왁스	2	8400	병사	LV42	



오는대로 떨어뜨려라!



오는대로 떨어뜨려라!

뭉쳐서 가만히 있으면 적은 알아서 온다



숏트의 쿠데타는 실패한다

에필로그

드레이크 군은 전 부대를 모아 총공격을 시도한다. 그러나 하나 둘 씩 쓰러지는 드레이크 군. 무너지는 부대 속에서 비숏트도 죽음을 맞이하게 된다. 하지만 사령관인 드레이크가 비숏트에게 보낸 것은 비숏트의 반심과 야망에 대한 비웃음뿐이었다. 숏트도 사랑하는 이와 같이 떠나버리고 드레이크의 야망은 여기서 종지부를 찍게 된다.

오라배틀러의 위협에서 벗어난 왕은 론드벨에게 협력물자를 제공하고 론드벨은 모든 기체를 재정비하게 된다(바니의 쟈크사랑은 여전하다^_^). 드레이크는 물러갔지만 엘과 시마 왕녀는 아직도 우주에 사악한 기운이 남아 있다며 이를 물리칠 때까지 계속 협력해 줄 것을 론드벨에게 요구한다.

한편 동방불패와 왕의 사이에서는 밀담이 오가고 있다. 그 내용은 과연?

제60화 하늘과 대지의 동물

프롤로그

어느 정도의 기체정비를 끝낸 론드벨, 한편 시로코는 제리드와 마우아를 설득하는데… 이때 들려오는 시로코를 향한 의문의 목소리는?

한편, 론드벨의 대원들은 오래간만에 코웬과 재회하게 되었다. 그의 말에 의하면 자신을 위기에서 구해준 것은 다름 아닌 트레즈라고 한다. 론드벨은 우주의 적들을 정리하기 위해 우주로 떠날 채비를 한다.

미션 공략

시작 전에 주인공의 행로여부를 묻는 장면이 나오게 된다(여기서는 "우주"라고 결정한 시나리오대로 진행). 시설내부에 적이 침입하거나 넬 아가마가 폭파당하면 게임오버가 된다. 2턴에 Ⓑ의 자리에 흑기사가 졸병을 데리고 온다. 이 스테이지의 클리어조건은 일정 턴수까지 버티는 것이다. 일정턴까지 버티면 서틀은 출발하여 스테이지 클리어가 된다.

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	암흑대장군	1	?????	암흑대장군	LV45	
	건담 헤븐스 소드	1	?????	마헤로	LV44	
	그랜드 건담	1	?????	챕프맨	LV43	
	기계수 아부도라U6	4	9800	A敵	LV42	
	기계수 스파르탄K5	2	?????	A敵	LV42	
	기계수 오베리우스	1	?????	A敵	LV42	
	메카사우루스 시그	1	14500	A敵	LV42	
	라인X1	2	13000	A敵	LV42	
	기계수 제노비M9	3	7200	A敵	LV42	

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	카라비	3	13000	흑기사	LV44	
			12000	병사	LV42	
			12000	병사	LV42	







흑기사의 하이퍼화

에필로그

도몬은 데빌건담과 동방불패 등 아직 지상에서 남아 있는 과제들에 대해 걱정한다. 역시나 우주로 출발준비중 암흑대장군과 데빌건담의 수하들이 공격해 온다. 게다가 하이퍼화하는 흑기사까지(다 아시죠 이 녀석이 쇼우의 최후의 라이벌인 한입니다). 이윽고 분돌의 함대까지 공격해 온다. 마지막으로 버서커 아렌비까지…그녀를 도울 방법은 없는가?! 아직 지상에서의 미해결 과제를 풀기 위해 반죠, 겟타, 마징가, 에바, 쇼우, 도몬, 단쿠가팀은 지상에 남게 되고 주인공을 비롯한 나머지 인원들은 우주로 향하게 된다(여기서 우주와 지상편이 달라짐 분기점임, 필자는 우주로 향하기로 함) 자 우주로 향하자.



우주로 올라가서 자신들의 야망을 실행하려하는 시로코와 동지들



주인공의 행로를 묻는다. 분기의 시작(필자는 윗쪽으로 간다)

제61화 도망의 솔로쉽

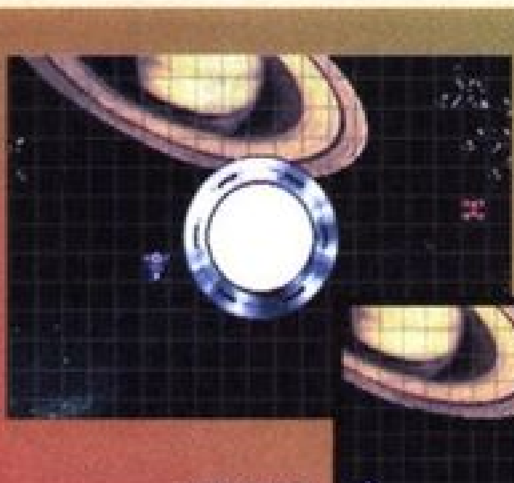
프롤로그

아므로를 비롯한 여러 뉴타입들은 무언가 알 수 없는 큰 미지의 힘이 이 주변에 있다는 것을 느낀다. 그것에는 악의는 느껴지지 않는다고 말하는 아므로 (역시 여러분 다 아시죠 이 느낌의 정체를 드디어 이데온의 등장입니다). 우선 론드벨에게는 게스트와, DC, 포세이달 연합군 등 해결해야할 문제가 많다. 우선 우주에서의 보급을 취해 론드벨들은 월면기지인 폰 브라운으로 향한다.

한편 거대 전함 조록의 베스는 전함의 이상과 그 주의환경의 상이함, 그리고 이데 게이지의 상승에 놀란다. 위치는 태양계 그러나 그들은 의문의 함대에게 공격을 받게 되는데…

미션 공략

2턴부터 솔로쉽의 숏드라이브 사용이 가능해지게 되어 이데온이 솔로쉽에 타면 미션은 클리어가 된다. 하지만… 적들은 귀중한 돈덩어리라는 점을 생각한다면 그러지도 못할 듯. 강가 루브가 한번 격퇴당하면 적들은 전부 후퇴한다.



이데온 게이지의 변화..



공격을 받으면 이데온게이지는 상승한다



제62화 배반의 월면기지

초기배치 적 유니트

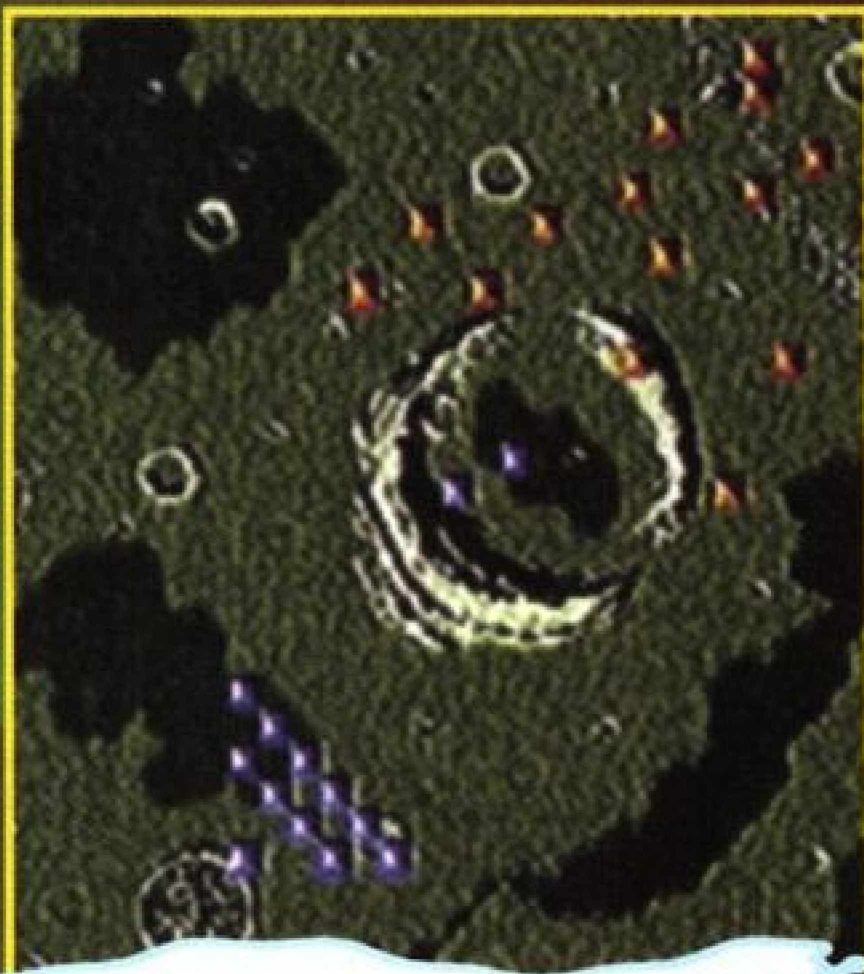
출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨
	강가 루브	1	16000	기제	LV45
	곤드 바우	2	5000	벱크란 병사	LV42
	데카 바우	3	4800	벱크란 병사	LV42
	기브로 잔	1	31000	다람	LV46

프롤로그

에너하임사로 간 나나와 크와트로, 여기서 크와트로는 나나에게 풀 아머 백식을 받게 된다. 한편 조록함의 베스는 주변의 지리와 물질로 봐서 이곳이 자신의 母星 지구임을 확인한다. 게다가 그들은 미노프스키 입자를 발견하게 된다. 놀랍게도 그들은 미노프스키 입자는 자신들에게 있어서는 매우 오래된 고대의 기술이라고 한다. 그럼 그들은 과거로 온 것인가?! 그러나 의문의 풀 여유도 주지 않고 또 다시 적의 항모가 출현했다.

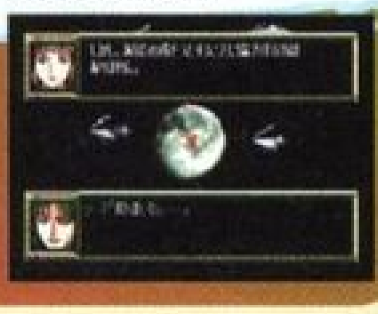
미션 공략

시작전 콰트르와 트로와는 일행에서 빠져나간다. 론드벨과 이데온이 한편이 되어 되지만 주로 론드벨과 싸우게 된다. 참고로 벱크란의 병기들은 무기 부분에서 정말로 얄잡아봐도 전혀 무리는 없는 상대라 말할 수 있다. 강가 루브의 HP가 30% 이하로 떨어지면 남은 적들은 전부 퇴각한다.



에필로그

다람 장군은 하루루라는 여자를 매우 자랑스럽게 여기고 있다. 그러나, 이 사람은 인격적으로 좀 문제가 있는 듯, 그들은 이데온과 조록을 공격하기 시작한다. 그들은 이데온을 거신이라 부르며 매우 두려워하는 듯 하다. 파일롯의 뇌파를 공격하는 다람의 치사한 공격방법으로 이데온의 탑승자인 코스모와 카샤는 위기에 처하게 된다. 그러나 아기의 울음소리를 듣고 이데 게이지가 발동! 이데온 소드로 적을 한방에 보내버린다. 그러나 적의 증원이 늘어나자 코스모 일행은 조록함을 타고 데스 드라이브 장치를 통해 달로 도망을 시도한다. 다람은 코스모들을 코고다우 성인이라고 하는데 이 태양계 근처에 그들의 모성이 있다는 것이다. (그들은 거신 이데온에게 많은 흥미를 가지고 있는 듯 하다. 한편 DC의 시마는 코로니의 레디를 협박하지만 레디는 이에 불응하고 결전을 선포한다.



머리를 풀고 안경을 벗은 레디 안. 거의 사기에 가까울 정도로 성격을 바꾸게 된다. 그때의 모습은 참 예쁜데

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨
	데카바우	9	4800	벱크란 병	LV42
	곤드바우	4	5000	벱크란 병	LV
	강가 루브	1	16000	기제	LV45
	기부로 잔	1	31000	다람	LV46



풀아머 백식 . 나나도 열심히 설명한다. 참고로 이 기체는 이전에 설정상으로만 존재했었던 것



달주변으로 날아온 코스모일행. 자신들에게 있어 과거의 지구로 온듯하다

에필로그

다람 일행의 목적은 거신 이데온을 손에 넣는 일인 듯 하다. 특히 기제는 이 이데온을 손에 넣는 것을 일생의 목표로 삼고 있는 듯, 조록함은 계속 구조요청을 한다. 또한 아므로는 이데온을 보고 자신이 느낀 악의 없는 거대한 의지의 힘의 실체라고 한다. 우선 구조요청을 받아들인 론드벨, 그러나 다람은 코고다우 성의 언어와 같은 언어를 쓴다며 론드벨을 적으로 간주한다. 론드벨과 이데온의 힘으로 적들은 격퇴했다. 게다가 다람은 기제의 실패를 문책하며 기제를 버리고 도망간다. 배신감에 싸인 기제… 전투후 언어와 역사의 차이에 놀라며, 자신들이 200년 전의 세상으로 왔다는 것을 알게 된다. 또한 론드벨이라는 이름 또한 그들의 데이터에 기록되어 있었다. 과연 거신 이데는 왜 그들을 200년 전의 세계로 보냈을 까?

한편 언제나 힘에 붙는 배신자 샤피로는 레디를 협박하는데…. 또한 버림받은 기제는 조록 함의 세릴을 도와준다. 아마도 그에게 있어 이데온은 생명 이상의 것일지도 모른다.

제63화 무한력 이데 전설

프롤로그

모두들 200년 이후의 세계에서 왔다는 코스모 일행을 보고 믿어지지 않는다는 눈치이다. 하지만 같은 지구인이고 악의는 없으니 받아들이자는 분위기이다. 한편 지구의 궁박사로부터 연락이 오는데 요지는 마징가의 파워 업에 있어서 그냥 마징가의 파워 업을 할 것이지 아님 마징가에 게타선을 주입한 마징카이저로 할 것이지 결정을 부탁한다는 의뢰이다(둘 중 선택해야한다. 필자는 마징카이저로) 잠시 나들이(?)를 나간 카뮤와 포우, 마사키 일행과 류네도 이를 따라나서고, #세릴은 기제를 돌봐준다(여전히 이데 오타쿠이다). 포우는 어떤 남자를 보고 두려움을 느낀다. 이후 포우는 카뮤를 위해 자신도 전선에 참가하겠다고 결심한다. 한편 베스 일행은 이것은 타임슬립 현상, 이데의 의지에 의한 것이라고 결론짓는다. 이데 연구자인 세릴 역시 이데는 정신 에너르기의 집합체이며 무한의 힘을 가진 존재라고 한다. 하지만 여전히 이데온은 의문투성이의 기체이다. 이때 벱크란의 습격이 이루어진다.

미션 공략

전편과 같이 적의 출병은 상당히 약하다. S급 에이스 몇명을 보내어(아무로 한명으로도 족하지만) 전부 격퇴한 뒤 바로 나타나게 되는 티탄즈군을 상대하도록 하자. 그곳에서 카뮤는 로자미아를 다시 보게 되고 무언가 느낌을 받은 포우는 가브스레이를 타고 나온다. 이것역시 현재의 론드=벨로서는 상당히 약해져있는 것이나 다름게 없다. 재주가 좋으면 1턴에 전멸시킬 수도 있으므로 힘을 내자. 카뮤로 로자미아를 설득할 수 있으며 설득하려면 게츠를 격퇴 → 로자미아와 1회 전투 → 설득…의 과정을 거쳐야한다. 전투후 일행은 아나하임사에 가서 이데의 힘에 대한 것을 분석하려하게 된다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	곤도 비우	8	5000	뱀크란 병	LV43	
	도그맥	6	11000	뱀크란 병	LV44	
	지그맥	1	10000	디미드	LV45	
	드로와 잔	1	?????	하루루	LV46	HP가 30%이하가 되면 퇴각

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	바운드독	1	15500	게츠	LV46	2회이동
		3	11500	엘리트병	LV46	
	함브라비(MA)	1	17000	야잔	LV46	
	알렉산드리아	1	27000	자마이칸	LV46	
	앗시마(MS)	3	7000	엘리트병	LV45	
	가브스레이(MS)	3	7000	엘리트병	LV45	
	사이코건담MK2(MA)	1	?????	로자미아	LV45	2회이동
Ⓑ	바이아란	6	10000	엘리트병	LV44	





미장가이저인가… 아니면 미장가의 파워업인가? 이쪽 길에서는 아쉽지만 출격장면을 볼 수가 없다



사실 아무로 혼자로도 적섬멸이는 가능하다(그만큼 적은 바보다)



아직도 죽지 않았는가?!

신유니트



괜찮긴한데…다른 유니트로 갈아태우는 것이 좋다고 생각된다



게츠를 죽인 뒤에 로자미아를 설득 가능하다



이 시점부터 포우를 사용할 수 있게 된다

에필로그

하루루 일행 역시 갑자기 200년 전의 세계로 온 탓인즉 매우 혼란스러워 한다. 증원군으로 출전한 티탄즈의 잔존병력, 그 배후에는 아마 포우가 위험을 느꼈던 남자가 있었다. 그의 이름은 게츠라는 남자. 포우와는 무슨 관계인가? 론드벨은 카뮤와 포우의 활약으로 로자미아를 구출하는데도 성공한다. 아므로와 크와트로는 그녀가 강화인간임을 알아채고, 전장의 휘말리지 않도록 한 사람의 여성으로 살게 해줄 것을 약속한다.



제64화 촛불은 불꽃이 되어

프롤로그

게스트의 로브와 제제난이 등장! 제제난은 시로코를 아주 위험한 인물이라 여기고 로브에게 임무를 주는데… 한편 론드벨과 베스 일행등은 정식 협상을 가지고 이후 코스모와 베스 일행은 론드벨의 수하로 들어오게 된다. 하지만 200년이라는 기술차는 그들에게 많은 어려움을 선사하는데… 니나는 해결책으로 제 7세대 유기컴퓨터인 Magi를 일행에게 소개하게 된다. 카샤는 기제에게 아주 많은 원한이 있는 듯, 기제를 보고 당장 처형시키라고 졸라댄다. 이윽고 이데온의 신무기가 선보이게 되는데 이 무기는 파일럿에게 아주 큰 부담을 준다고 한다. 따라서 한 사람의 파일럿이 더 필요한데… 카샤의 반대를 무릅쓰고 기제는 자신이 마음을 바로잡았음을 알리기 위해, 또 이데에 대한 열정때문에, 그리고 그의 능력과 셰릴의 충고로 인해 이데온에 타게 된다. 만약에 그가 변심한다면 즉각 쏴도 좋다는 기제의 말을 들으며…. 가람과 하루루는 서로 자신들의 처지와 타임 슬립에 대해 놀라게 된다. 엘 등은 정크 수집을 목적으로 훈련을 구실 삼아 떠나지만 네이와 기와자에게 발각되고 만다

슈퍼로봇대전 F - 완결편

슈퍼로봇대전 F - 완결편

미션 공략

본대가 등장하기 전까지는 ZZ로 적들을 막도록 하자. 그 때 병사들은 거의 무시해도 되지만 13인중에 대해서는 상당한 주의가 요망된다. 본대가 등장한 뒤 본격적으로 적들을 소탕해 나가자. 3턴에 이데온이 등장하고 4턴에 본대가 등장하게 된다. 그 뒤 바로 적의 증원이 나타난다. 여기서 한가지 포인트는 적들끼리 싸우기도 한다는 것. 플레이어측이 지도 윗쪽에서 조용히 있으면 자기들끼리 알아서 피터지게 싸우게되고 HP가 줄어든 유니트만 골라 쉽게 클리어를 할 수가 있다. 그 중에서 라플레시아는 조심하자. 기와자의 HP가 50%이하가 되면 퇴각한다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	시베 오파스	1	?????	기와자	LV47	2회이동
	오제	1	28000	네이	LV46	2회이동
	아슈라 템플	2	14000	햇케라	LV45	
				언튼	LV45	
	그론	4	8200	친위대	LV43	
	아틀	2	7300	포세이달병	LV43	
	밧슈	6	5900	친위대	LV43	

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	그라프제펠린	1	23600	마크베	LV46	제3세력
	라플레시아	1	48000	강화병	LV44	
	브라우 브로	2	16000	강화병	LV43	
	발바로	1	12000	엘리트병	LV43	
	겔베라 테트라	5	10500	엘리트병	LV43	
	엘메스	2	9500	강화병	LV43	



에필로그

포세이달 군에 의해 대위기에 처한 쥬도와 코우 일행, 우선 쥬도와 코우가 나서보지만 역부족이다. 이때 나타난 구원의 손길, 그것은 바로 이데온이었다. 새 탑승자 기제와 함께 기제는 이데온의 탑승으로 1000년 묵은 한을 풀은 듯 좋아한다. 그러나 이후 마크베가 이끄는 DC가 등장한다. 그들은 라플레시아를 내 놓는데… 하지만 그들 역시 이데온에는 상당히 놀라는 듯한 반응이다. 이윽고 론드벨의 등장으로 위기를 모면한 쥬도 일행, 일행은 모두 브라이트에게 엄한 꾸지람을 받고 자숙실로 향하게 된다. 하편 리이나의 재치로 구조신호를 간파한 론드벨, 그 구조 신호의 주인은?



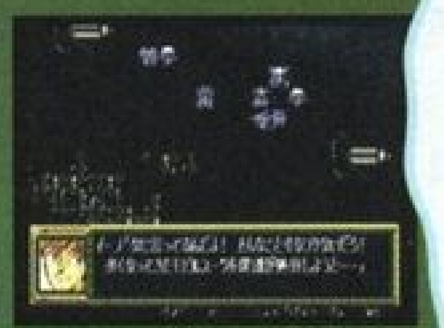
이것을 단시일내에 분석할 수 있는 컴퓨터 사고형 컴퓨터인 넬프의 마기뿐이다



견도우는 무엇때문에 그것에 대해서 놀라는 반응을 보였던 것일까?



서로의 오해로 인하여 전투가 발생하게 된다



다시 이런 전머리를 굴리다니

제65화 출격 건버스터

프롤로그

시공을 초월하는 모함 엑세리온의 다시로 함장의 모습. 하지만 그들 함대는 벱크란 함대에게 공격받고 있다. 간신히 벗어난 함대. 그런 와중에도 코치는 노리코에게 계속 혹독한 수련을 강조한다. 자신을 지키는 것은 자신 그래야 남을 구할 수 있다면서… 카즈미는 코치에게 노리코에게 무리한 것은 시키지 말라고 강요한다. 하지만 건버스터는 2사람이 하나가 되어야 움직일 수 있는 기체 따라서 코치는 노리코에의 수련을 강화한다.

미션 공략

처음 상태에서 조종가능상태로 넘어왔을 때 세이브와 함께 명령을 "방어나 회피중심"으로 설정해두자.(계속 반격하다간 죽고 만다) 중간에 건버스터의 출격장면이 있지만 적은 계속 전함만을 노린다. 첫 번째로는 10턴안에 적의 기함을 쓰러뜨리는 것이 포인트. 둘중 하나라도 파괴당하면 게임오버가 되버린다. 적의 기함의 HP가 10000이하가 되면 퇴각해버리고 바로 DC군이 나타나고 건버스터계는 전장을 이탈한다. 승리목적은 DC군의 격퇴. 마슈마를 퇴치하면 엔드라는 도망간다.

게임스타트시 전함에 정신기"근성"을 쓰고 "무조건 방어나 회피"라는 명령을 계속 입력하지 않으면 살아남을 수가 없다. 그리고 건버스터가 지금 사진같이 바깥으로 나오려면 왼쪽과 같은 순서대로 진행해야만 한다





이건 뭐야?



2턴째, 지금 이런 상태가 되려면 건버스터에 정신기"필중, 열혈"을 걸고 엑세리온에는 정신기"근성"2, 필중"을 걸어놓은다음 건버스터는 맵병기, 엑세리온은 개별공격을 걸자. 그 뒤 반격으로 적들을 격퇴하면 됨



이 자리에 있는 전함을 10턴안에 부숴라!

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	곤드 바우	8	5000	뱁크란병	LV45	
	가도 마크	5	13000	뱁크란병	LV45	
	아디 고	4	4000	뱁크란병	LV45	
	가드모아 잔	1	37000	한니발	LV45	

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	가작C		11000	엘리트병	LV44	
	자크	2	13000	엘리트병	LV45	
	겔구그J	3	9000	엘리트병	LV44	
	엔드라	1	?????	고튼	LV46	
	헤비메탈	1	11700	머슈마	LV47	제3세력



에필로그

다시 한번 뱁크란 함대의 공격 숫적으로도 엄청나다. 견디다 못한 노리코는 자신의 마음의 각성을 통해 건버스터를 타고 누나인 카즈미와 같이 출격한다. 아직 건버스터의 상태가 양호한 것은 아니지만 두 자매와 건버스터의 힘으로 적을 물리친다. 한편 뱁크란 군은 마치 이데온을 본 것 같이 놀라게 된다. 하지만 DC의 마슈마들의 등장으로 또 위기에 놓이지만 론드벨의 등장으로 해결된다. 다시로 함장과 브라이트는 자신들을 습격한 이성인들의 정체에 대해 얘기를 나눈 후 다시로 함장측은 건버스터의 재정비도 있고 해서 잠시 물러나게 된다. 코스모 역시 건버스터의 위용에 놀란다. 지상에서 고웬에서 연락이 온다. 지상의 DC부대와 데빌 건담의 론드벨의 반표들에 의해 모두 격파되었다는 것이다. 드디어 지상의 일이 정리된 것이다. 게다가 트레즈까지 연방최고위원이 되어 금상첨화! 따라서 브라이트는 지상군과의 합류를 결정한다. 트레즈도 이에 응해서 론드벨과 합류하기로 하고 마징가와 게타의 파워 업까지 이루어지게 된다. 그러나 DC의 기렌은 또 다른 흉계를 꾸미는데…

제66화 청산된 과거, 그리고…

프롤로그

지상에서 슈발츠의 정체는 도몬의 형인 쿄우지가 데빌 건담에게 빨려들어 가기전 최후로 만들어 낸 자신의 카피 품이라는 것과, 슈발츠는 자신의 죄를 청산하기 위해 데빌 건담을 막고 이윽고 도몬의 손에 데빌 건담과 같이 파괴되었다고 한다. 모두들 아쉬움을 표한다. 그리고 건버스터의 모함 엑세리온은 반죠 재단의 투자를 받은 것이라고 한다. 그리고 엑세리온 함의 축퇴호는 불가능한 에너지를 보아내는 신기술의 결정체이기도 하다. 세릴은 다시 한번 이데의 무한에너지를 강조한다. 이 에너지와 이데는 몇억년전의 고대문명인이 자신의 의지를 모아서 만든 것이라고 한다. 따라서 자기 방어를 가지고, 자기 의식과 또 자기 성장이 이루어진다는 것이다. 여기서 육성에 있어서는 반드시 올바른 길로의 육성이 요구된다고 한다. 도몬은 아버지의 오명을 풀기위해 울벤 소좌에게 데빌건담의 잔해를 넘겨, 도몬의 아버지의 라이벌이자 레인의 아버지에게 넘기려고 한다. 이를 위해 사이드 7로 향하는 론드벨 일행.

미션 공략

부대를 둘로 나누어 윗쪽과 아랫쪽으로 진군한 다음 중간부분에서 다시 합쳐 적들을 공격한다. 적들이 12기이하로 줄어들면 이벤트 발생. 포세이달이 이끄는 부대는 퇴각하고 지도 납쪽에 갸브레의 부대가 등장하는데 만약 그 때 지정 턴에 나타난 것이 아닐 때에는 대화 뒤 돌아간다.





이데의 성격은 이기를 품에 안은 "어머니"라고보면 간단하게 이해된다



뭔가 신경쓰이는 한마디이다

이스카가 쾨트르에 관심있는 이유는 신지와 비슷해서라니.



디비는 포세이달에게 피멸당한 아만족의 후예였다

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨
	오지	1	?????	포세이달	??
	가이람	1	?????	블러드	??
	그룬	2	9200	와잔	??
				챠이	??
	그룬	6	8200	친위대	??
	그레이세드	4	????	돌격병	??
	레스트레임	5	????	돌격병	??
	어롤	5	7300	친위대	46
	밧슈	7	5900	친위대	45



레인을 잡으러 가는 도몬. 하지만 신지에게 걸려 가슴에 못만 박히고 끝난다

새로운 음모의 시작이다

에필로그

포세이달의 총수 올토나 포세이달이 등장했다. 그러나 기와자의 배신으로 포세이달은 후퇴하고 만다. 이윽고 다바는 자신의 정체가 포세이달에 저항하다 몰락한 야만족의 왕족의 후예인 본명이 가몬 마이롯드 라고 하는 자였다는 것을 밝힌다. 역시 포세이달과의 휴전은 쟈미토프와의 밀약이었는데 쟈미토프가 죽은 지금 이 휴전은 아무런 의미가 없다. 그러나 레인이 없어지고, 도몬은 레인을 위해 싸운다는 말 한마디를 남긴다.

제67화 슬픔의 콰트로

프롤로그

웬지 폭주의 분위기를 풍기는 카툴 , 그는 시마의 DC를 공격한다. 최근들어 DC 와 게스트 포세이달의 활동이 커지고 있는 추세이다. 게다가 DC 는 생크킹덤과 사이드 2의 폭동까지 조장한 모양이다.

미션 공략

오랜만에 다시 로브와 격돌하게 된다. 로브의 HP가 60%미만이 되면 전군이 후퇴를 하게 되며 그 대신 콰트로의 윙제로가 등장한다. 이번트가 일어난 뒤 4턴에 기와자의 게스트&포세이달군이 등장한다. 콰트로는 제정신이 아니기 때문에 닥치는대로 무기를 쏴대므로 모여있지 않도록 주의하자. 제브는 60%이하일 때 퇴각하며 기와자의 HP가 50%미만일시 포셍달군은 전부 후퇴한다. 클리어 뒤 진로를 정하는데 필자는 포세이달&게스트군을 치는쪽으로 진행하겠다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	제이드람1	?????	로브	50		
	제라니오1	30000	친위대병	46		
	레스트레일	4	12000	친위대병	6	
	그레이제드	4	10000	친위대병 46		

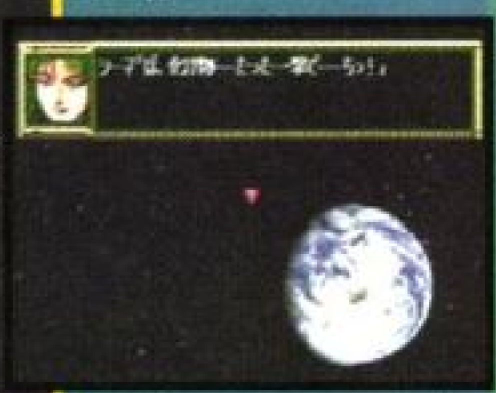
적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
제3세력	윙건담제로	1	7800	콰트로	50	2회 행동
	사제오파스	1	?????	기와자	50	2회 행동
		1	????	제브	??	
	그레이제드	1	10000	돌격병	46	
	라스트레일	1	12000	돌격병	46	
	아슈라템플	4	14000	가브레	48	2회 행동
				헷케러	47	
				언톤	47	
				료크레이	47	
	오제	1	?????	네이	49	2회 행동





현재 콰트로는 윙건담제로에 타고 있음 (폭주중)



원작에서는 콰트로가 윙건담제로에 타고 코로니를 한방에 날린일이 있습니다



코로니가 한방에 날아간다

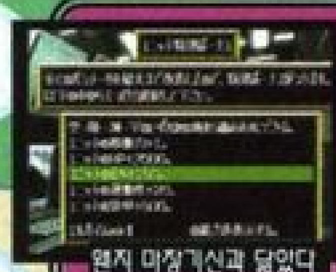


인콤버전은 뉴타입이 아니더라도 충분히 사용가능하다. 페널버전은 뉴타입전용

에필로그

로브는 이 전쟁에 회의를 느끼는 것 같다. 카툴은 코로니를 단 한발에 날려버리고 눈물이 흘러도 슬프지 않는다고 거의 실성한 상태를 보인다. 포세이달 게스트 연합군이 나오지만 제티는 로브를 걱정해서 전장을 이탈한다. 론드벨은 행동의 지침을 정하기 위해 우선 포세이달 게스트 군을 치기로 결심했다(분기점 DC와 포세이달 게스트 중 1개를 선택) 이윽고 길리엄이 나타나고 그는 론드벨에게 새 보급물자를 제공한다. 게다가 아스토나지도 돌아오고 라 카이람, 양산형 뉴건담 등의 보급 물자도 받게 된다(양산형 뉴건담은 인콤과 판넬 중에서 선택).

참고



웬지 마징가신과 닮았다

이제부터 소문의 10단계 개조가 가능해졌다. 유니트의 무기를 전부 개조하면 맵병기를 가질 수 있으며 상태를 개조할 경우 4곳의 지형적응중 한곳을 A로 해주는 것, 이동력+1, HP+2000, DN+150, 운동성+20, 장갑+200중 하나를 선택할 수가 있다.

제68화 헤매이는 운명의 빛

프롤로그

게스트=포세이달 연합군을 치기 위해 론드벨 일행은 정식으로 트레즈와 손을 잡게 된다. 한편 이데온과 솔라쉽의 상태가 이상하다.
어떠한 이유에서인지 움직이지도 않고 상태도 정상이 아닌 것 같은데… 일행이 당황하고 있는 틈을 노렸는지, 아니면 우연인지 티탄즈의 복병과 만나게 된다

미션 공략

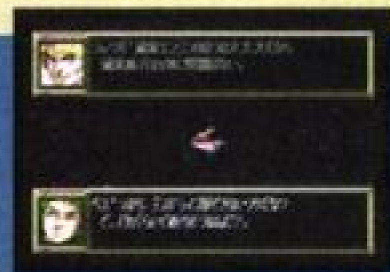
제리드가 있고.. 지형상태도 우리편에게 있어 상당히 불리한 상태라 좀 어려운 스테이지가 될 듯 싶다.

초기배치 적 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	알렉산드리아	1	28000	가디		LV48
	바운드독(MS)	1	16500	제리드	LV47	2회 행동
	바운드독(MA)	3	10500	티탄즈병	LV46	
	가자C(MA)	2	11000	티탄즈병	LV46	
	가자C(MS)	4	11000	티탄즈병	LV46	
	바이아란	3	10600	티탄즈병	LV46	
	캐프런(MS)	1	?????	티탄즈병	LV46	
	캐프런(MA)	2	10000	티탄즈병	LV46	
	가브스레이	1	8000	마우아	LV48	2회행동
		3	7600	티탄즈병	LV46	

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	가브로 잔	1	31000	뱁크란병	LV47	
	길보 적	3	0000	뱁크란병	LV46	
	곤도 바우	2	5000	뱁크란병	LV46	
	데카 바우	2	4800	뱁크란병	LV46	
	아디고	2	4000	뱁크란병	LV46	



솔로쉽에서 데스드라이브를 사용하지 못하게 된다



악역이지만 나름대로의 매력도 있는 캐릭터. 하지만 적이니...



이데온의 출격가능해졌다. 게이지도 상승



이데온건이다!(위력은 이데온소드와 동일)

에필로그

마후아는 여전히 태도가 불량한 제리드에게 따끔한 충고를 선사한다. 티탄즈를 격퇴해도 끊임없이 나오는 뱁크란 함대. 게다가 기제는 자신을 버린 다람에게 분노를 피력한다. 이윽고 이데온 출동! 코스모는 이데온의 미확인 무기인 이데온 건을 사용해 보기로 한다. 이데온 건의 위력에 적들은 추풍낙엽처럼 사라지고 다람 역시 이데온에 대항하려다 사망한다. 다시한번 이데온의 위력에 감탄하는 모두들. 에바의 수박기르는 아저씨 까지는 -_-;;; 코스모에게 한 마디 충고를 해 준다. 한편 다람의 전사소식을 들은 하루루는

제69화 사상누각

프롤로그

또 다른 계획을 꾸미는 기와자와 네이. 그러나 포세이달의 감시에는 이들도 주의하는 태세이다. 또한 아므로는 뱁크란의 행동에 티탄즈의 시로코가 연관되어 있다는 사실을 알고 경악한다. 코스모는 이런 지구인에 대해 회의적인 반응을 보이지만 반조와 아므로의 긍정적 전진방향에 수긍하게 된다.

미션 공략

먼저 ①의 방향으로 전진하되 주위의 NPC들이 어떻게 되는가는 상관하지 말고 적을 하나씩 제거해가면서 운석군을 중심으로 전진해나간다.(빨리 가면 적들이 움직이기 전에 좋은 자리를 얻을 수가 있다) 포세이달군을 전멸시키면 마크=베가 이끄는 DC 군이 Ⓓ의 장소에서 출현. 그들을 2기정도 부수면 마크베가 탑승한 전함에서 라플레시아 편대가 나온다. 그라프제펠린을 격퇴하면 남은 적들은 전부 후퇴한다.



적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓓ	엘메스	4	10100	강화병	46	2회행동
Ⓓ	브라우 브로	1	17400	샤이어	49	2회행동
Ⓓ	그라프제펠린	1	23800	마크=베	48	
Ⓓ	라플레시아	1	8000	강화병	46	처음 나온 유니트 들중 2기가 파괴 당했을 때 마크=베가 부른다 2회 행동가능
Ⓔ	건담왕 세로	1	5800	콰트로	47	2회이동.

에필로그

레디와 히이로, 토로와의 위기! 이들의 무력함을 네이는 심하게 비꼰다. 하지만 론드벨의 활약으로 이들을 격퇴하고, 이윽고 나타난 마크베의 원군 또한 격퇴, 그러나 다시 한번 콰트로가 나타나고 그 역시 쓰러뜨린다.

전투후 브라이트는 레디의 안경을 벗은 모습을 보고 놀란다. 전과는 완전히 달라진 다른 태도의 레디. 레디는 트레즈가 후방의 원조를 돕고 있다는 것과 포세이달=게스트 군이 루나츠에 집결하고 있다는 정보를 알려준다. 게다가 그 루나츠에는 시로코까지 잠입해 있다고 한다. 역시 티탄즈 잔당의 우두머리는 시로코였다. 다시한번 론드벨 앞에 모습을 나타낸 기리암은 생크 킹덤의 미리아드=스크라우트(론드 벨 내에서는 잭스 리리나의 오빠)가 코로니 연합을 구성하여 DC에 선전포고를 했다는 것을 알린다. 역시 완전 평화주의는 어려운 것인가?

제70화 사랑이라는 이름의 자아

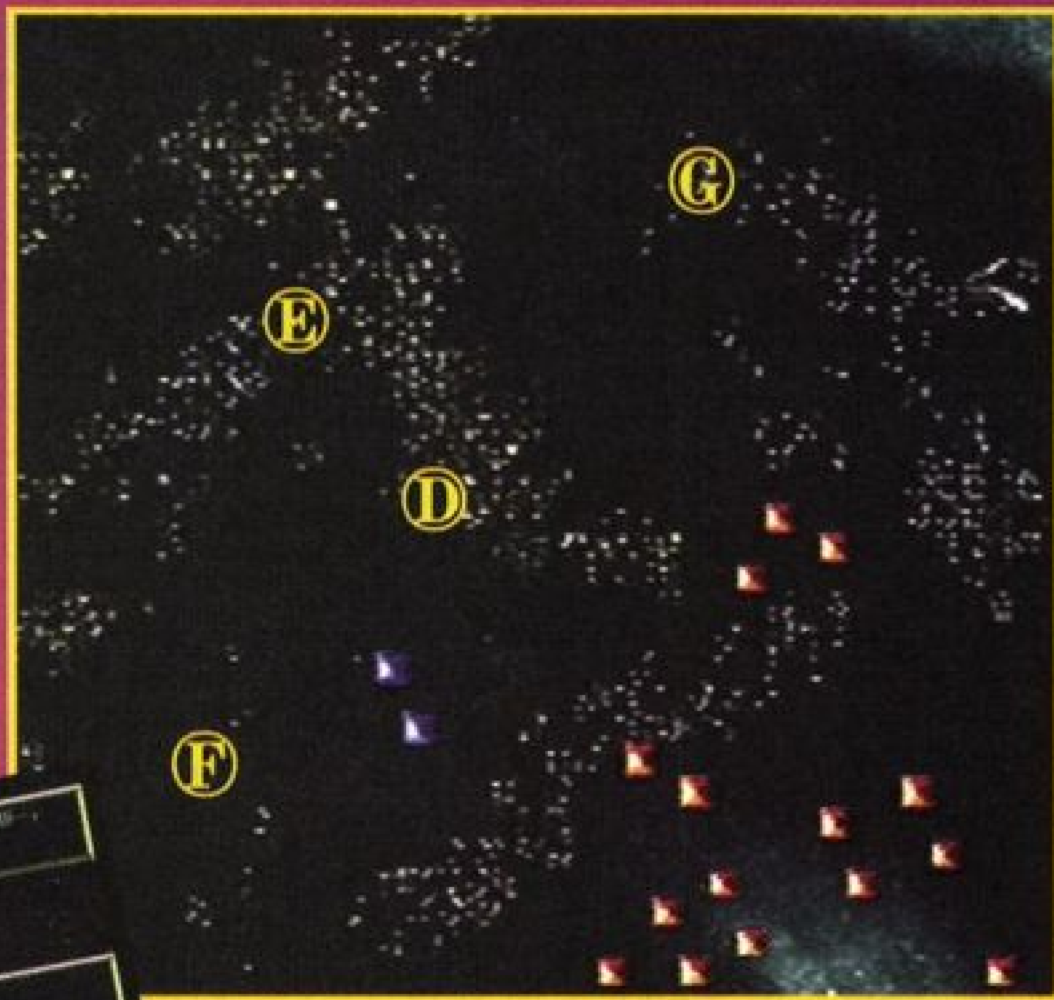
프롤로그

아만다라로부터의 연락이 론드벨에게 접수된다. 그는 기와자가 본부대와 행동을 달리 하고 있다는 사실과, 크와잔 오리비가 기와자의 항모에 포로로 잡혀있다는 사실을 알려 준다. 크와잔 오리비는 다바에겐 여동생과 같은 존재이자 목숨과도 같은 중요한 인물이다. 다바는 과도한 흥분을 보이게 되고, 암은 이런 다바를 걱정한다.

아므로와 론드벨 대원들은 지금이야 말로 적을 공격할 좋은 찬스라고 여기며 기와자를 공격하기로 한다.

미션 공략

최초에 등장하는 아군유니트는 엘가임 MK2(다바)와 엘가임(암)이다. 2턴(아군턴)에 후라트, 적턴에 본대가 ②의 장소에, 게스트계열 적의 원군은 Ⓕ의 자리에 등장한다. 전술은 먼저 다바를 본대가 오는 장소로 이동시키고 합류해서 나머지를 치는 것과 단독으로 적진에 뛰어들어 후라트등을 상대하는 길이다. 개인적으로는 후자를 추천하겠음. 기와자의 전함을 격퇴하면 전군이 후퇴를 하게 되며 그 대신 뱁크란군대가 Ⓖ의 자리에서 등장한다.



적 지원군

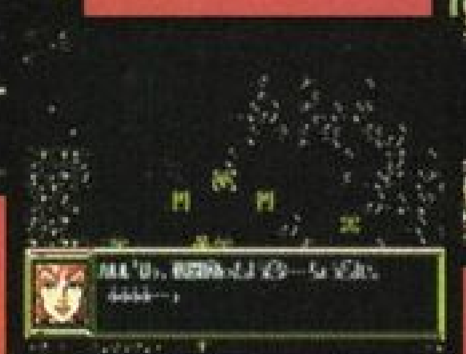
출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓓ	가이람	1	35000	후라트	50	2턴에 등장, 2회 행동가능
Ⓕ	레스트레일	3	12000	돌격병	46	
Ⓕ	그러디사류=큐	2	12000	돌격병	47	
Ⓕ	가레이제트	3	10000	돌격병	46	
Ⓖ	도로와 잔	1	37000	하루루	50	
Ⓖ	카다안 잔	2	27000	뱁크란병	47	
Ⓖ	가도모어 잔	1	37000	한니발	8	
Ⓖ	잔자 루브	1	23000	다미드	48	
Ⓖ	갈보 지크	3	10000	뱁크란병		
Ⓖ	기드 맥	4	13000	뱁크란병	46	
Ⓖ	록 맥	2	8000	도파	48	
				카이어	48	



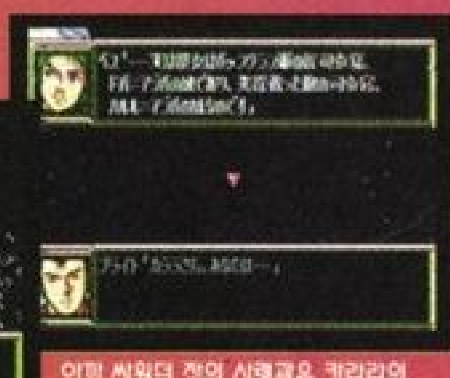
과연 그것만이 후라트가 기와자에게 접근한 이유였을까?



그는 왜 기와자와 오리비가 있는 장소를 가르쳐줬을까



이번에는 뱁크란군대이다



이미 싸웠던 적의 사령관은 카라라의 언니였다

에필로그

오리비 때문에 격분하여 전장으로 뛰쳐나간 다바, 그러나 기와자의 병력 앞에 그는 위기에 처하게 된다. 하지만 론드벨의 도움으로 다바는 오리비를 찾게 되고 오리비 역시 다바를 알아본다. 그러나 아쉽게도 그녀를 적의 손에서 구해내지는 못한다. 이때 나타나는 하루루의 원군들! 하루루와의 조우를 통해 코스모 일행 중의 하나인 카라라가 하루루와 자매지간이었다는 것을 알게 된다. 베스의 설명에 의하면 카루루의 아버지는 뱁크란의 총사령관의 딸이며 하루루는 그 언니라고 한다. 그리고 베스는 그녀를 순전히 자신의 욕구로 데려왔다던데…(역시 베스와 카루루 사이에는 연심이… 나중엔 임신까지 한다는) 같은 시간 다른장소에선 프랏과 아만다라와의 밀회가 이뤄지고 있었다. 어쩌면 포세이달과 반란군의 전쟁을 뒤에서 조종하고 있는 것는 주인공은 아만다라일지도?

제71화 붕괴의 서곡

프롤로그

우르베는 왕의 레포트를 읽고 데빌 건담의 부활에는 건강하고 생명력이 강한 생채 유니트가 필요하다는 것을 알게 된다. 그럼 혹시 그가 노리는 것은…. 코스모들은 베스와 카라라와의 관계를 논하고(카라라가 베스의 아이를 가졌다고 한다 세상에?!), 카지와 신지는 그 유명한 에반게리온 19화의 대사를 나누게 된다(자신의 미래는 자신의 손으로 결정지으라는…). 그리고 미사토는 루나츠 안에서는 대형 유니트는 사용 불가능하다는 점을 모두에게 인식시켜준다. 자 그럼 루나츠로 향하자.

미션 공략

한쪽진영을 완전히 괴멸시키려는 시나리오인만큼 적의 대응도 만만치 않다. 적의 숫자가 많은 관계로 뭉쳐서 돌아 다니는 일이 생길 수 있는데 그럴 때는 주저없이 맵병기로 쓸어버리자. 아스피는 다바로 설득가능하다. 10단계까지 무기를 개조하지 않은 상태라면 정말 힘들 것이다. 플레이어 부근에 있는 여러 지형들을 충분히 활용하면서 적들을 부숴 나가자. 1턴에서(적턴) 기와자는 쿠데타를 일으켜 제3세력이 되며 포세이달의 HP가 20%이하까지 내려가면 메시지 후 사라진다.



다바는 아스피의 어머니를 죽인자를 알고 있다. 하지만 현 상태에서 알려주지 않는 이유도 설명한다



망설이지 말고 쳐라!



누구를 메카닉으로 하겠는가?

에필로그

포세이달은 아스피라는 소녀를 내세워 론드벨을 괴롭힌다. 아스피는 다바를 자신의 어머니를 죽인 살인자라 오해하고 있다. 다바는 결국 아스피를 설득하는데 성공하고 아스피는 론드벨에 들어온다. 기와자는 포세이달에게 반기를 들고 몇몇 장군들도 이에 협력한다.
다바는 무모하다 싶게 적진으로 뛰어들어 오리비를 구하게 된다. 오리비는 포세이달의 세뇌로 인해 매우 위험한 상태였지만 다바의 노력에 의해 원래의 그녀로 돌아올 수 있었다.
한편 토로시와 미리아드는 포세이달과 시로코의 종말을 지켜보고 있고, 리리나는 무기를 든 생크 킹덤에 대해 무척이나 실망하는 눈치이다.

제72화 다시 그려진 지도

프롤로그

드디어 루나츠로 돌입하는 일행

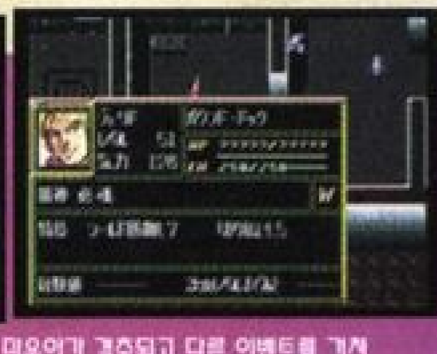
포세이달과의 승부를 부르짖는 다바. 마우아는 제리드와의 연심을 확인한다. 드디어 시로코를 스러트린 카뮤. 시로코는 쓰러질 때 카뮤를 정신이상 상태로 만들어 버린다(3차에도 있던 이벤트). 한편 외부에서는 이 포세이달 전쟁의 진짜 배후인 아만다라(올토나 포세이달)가 나타나 론드벨에게 공격을 가한다(노화를 억제하는 장치를 쓴 탓인지 모습이 아주 젊다).

미션 공략

보스라는 보스들은 거의 다 모여있는 곳이다. 통로가 좁고 생각외로 스테이지가 좁기 때문에 어떻게 보면 빨리 클리어할 수 있을 거라고 볼 수도 있다. 기력배분을 확실하게 해둘 것이며 각 보스(시로코, 포세이달)등과 싸우기 전에 정신포인트를 다 써버리는 불상사는 없기 바란다. 바운드독의 HP가 50%이하로 내려가면 그와 마우아는 정신기를 사용한다. 포세이달을 쓰러뜨리면 화면은 다시 루나츠 바깥으로 바뀐다. 그곳에는 전( )아만다라였던 진짜 포세이달이 준비를 하고 있다. 승리조건은 포세이달의 타도. 그는 여간해서는 움직이지 않으므로 직접 그들의 방위망을 뚫어내야한다. 만약 그럴 자신이 없으면 이데온의 HP와 장갑을 끝까지 개조시킨 다음 게이지를 쌓아서 이데온소드 또는 이데온건을 사용하는 방법도 있다. 정공법 외에 이러한 것도 있으므로 여러 가지로 생각해보자.



시로코는 또 무슨 꿍꿍이속셈을 가지고 있는 것일까



마우아가 격추되고 다른 이벤트를 거쳐 그는 정신기를 사용한다. 결과는 이것



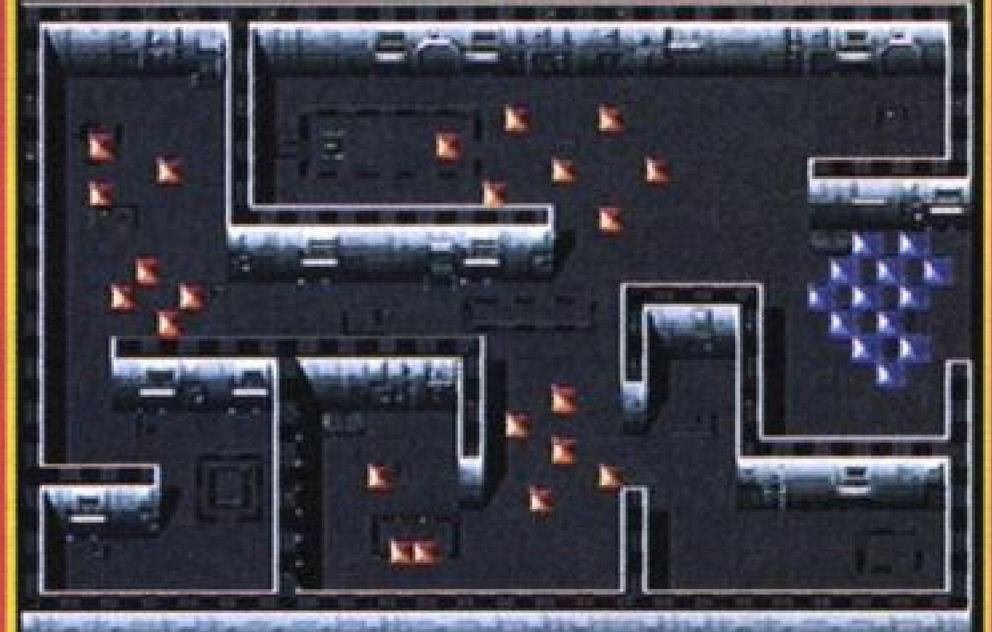
이 자가 이전의 무개성인이었던 아만다라이며 펜타고나의 진짜 지배자인 올도나 포세이달이다



마무리는 역시 이데온



이걸 맞으면 차라리 리셋 버튼을 누르는 편이...



초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	오세	1	50000	포세이달	53	2회 행동가능
	디오	1	48000	시로코	52	2회 행동가능
	가이람	1	35000	후라트	52	2회 행동가능
	그룬	4	20000	차이	50	2회 행동가능
			20000	와잔	50	2회 행동가능
			8200	친위대	48	
			8200	친위대	48	
	바운드독(MS)	1	16500	제리드	51	2회 행동가능
	누벨디제드	3	16000	친위대	48	
	갈바리텐플	4	12000	친위대	48	
	가브스레이	1	8000	마우아	50	2회 행동가능
	뱃슈	6	690	친위대	48	

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	오제	1	52000	포세이달(=아만다라)	??	
	아슈라 템플	1	26200	로크레이	??	
		8	5200	친위대	53	2회 행동가능

신유니트




에필로그

드디어 포세이달은 몰락하고 펜타고나는 자유를 찾게 되었다. 다바는 론드벨의 지금까지의 호의에 감사하기 위해서라도 또한 같이 싸웠던 동료로서 지구의 문제가 끝날 때까지 론드벨에 협력하기로 결심한다.

좋은 소식은 이분만이 아니었다. 막강한 전력이 되어줄 엑세리온과 건버스터의 수리가 끝났다고 한다. 드디어 건버스터가 론드벨에 합류하게 되었다. 그러나 아직 문제는 많이 남아 있다. 게스트와 밥크란이 건재하고 코로니 연합 역시 지구연방에 커다란 적의를 가지고 있기 때문이다. 한편 제제난은 지금까지의 감시자 역할을 탈피, 지구에 대한 본격적인 침공을 개시하고 샤피로 또한 클론을 이용해 이에 동조하는데

제73화 핵이 움직이기 시작할 때

프롤로그

다시 등장한 그랑존! 그러나 그에게는 예전과 같은 광기나 적의는 없어 보인다. 여담이지만 엑세리온과 건버스터도 그랑존의 기술을 약간 도입했다고 한다.

우선 그랑존은 론드벨에게 지금까지 일어난 여러 적들의 침략사건의 근본적인 원인을 설명한다. 그 원인은 바로 특이점의 붕괴였다. 지구상에는 특이점이라는 과학으로는 설명이 어려운 여러 가지 상황이변을 일으키는 곳이있다고 한다. 그리고 그랑존 자체 역시 이 특이점이 있는 장소라고 한다. 이를 게스트가 이용하려해서 벌이진 일이라고 한다. 그리고 이 일의 주모자는 게스트의 총사령관 제제난이라고 한다. 결국 포세이달도 제제난에게 이용당한 셈이다. 한편 도몬은 레인을 걱정하는데…. 연이어 마사키와 류네, 신지와 아스카의 부부싸움이 연이어 벌어진다.

미션 공략

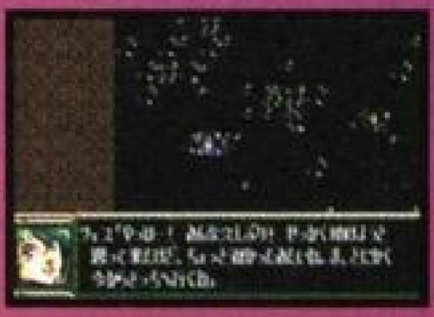
처음으로 등장하는 적에 대한 대처방법은 초기배치상태에서 왼쪽위에 있는 코로니로 가능한 모든 수단을 동원하여 재빨리 돌진한 뒤 자리를 잡아놓고 공격을 걸면 전부 물리칠 수 있을 것이다. 단시간에 코로니까지 가야하는 것등의 정신기사용이 포인트이며 그 뒤 게스트 일당이 처들어오게 된다. 그들은 스타트시의 지형효과를 최대한 이용하면서 대항하거나 재빨리 3인중 한명을 쓰러뜨리거나 HP를 많이 깎으면 그들은 돌아간다.


특이점.. 이제 이야기는 핵심에 접근해간다



코로니를 제압당하면 그냥 게임끝


현재는 아주 위태한 상황이다 빨리 코로니에 접근해있는 적들을 제거하라


쿠에스의 등장, 귀여운 느낌이 많이 없어진 듯


메카보스와의 대면, 4차때와 비슷한 느낌이지만 왠지 더 멋있어보이는듯



적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓓ	오그비류	1	?????	제브	55	2회 행동가능
Ⓓ	제어드람	1	52000	로흐	55	2회 행동가능
Ⓓ	뷰드라파	1	?????	세티	55	2회 행동가능
Ⓓ	게이오스=글루드	3	29000	돌격병	50	

신유니트



뉴건담과 어깨를 나란히 하는 기체, 물론 돈을 열심히 벌려주자

에필로그

DC는 하만의 획책에 의해 코로니를 점령하려고 한다. 게스트 역시 이번 전선에 참가하게 된다. 하지만 쿠에스와 전편에서 죽은 줄만 알았던 메키보스가 등장하고 사야는 사자비를 얻게 된다. 한편 생크 킹덤에서 미리알드는 계속 자신의 뜻이 옳음을 리리나에게 주장하지만 리리나의 태도는 완강하다.

제74화 거짓 협정

프롤로그

론드벨은 코로니에서 정보를 수집하려 하지만 결과는 시원치 않다. 게다가 코로니에는 오히려 반전쟁파가 많다는 점도 알게 된다. 따라서 론드벨은 완전 평화주의자인 블랙스 준장을 찾게 되는데 그의 소재 또한 불명이다. 이후 론드벨은 코로니 연합군과 조우하게 된다.

에필로그

하만의 DC와 코로니 연합의 미리알드는 연방을 공통의 적으로 하자는 전제하에 동맹을 맺게 된다. 상황이 더욱 더 악화된 론드벨, 하지만 트레즈의 등장으로 상황은 역전된다. 트레즈와 미리알드(젝스)는 서로 오랜 친구사이. 하지만 트레즈의 고집 때문에 둘은 싸우게 된다. 모두들 코로니 연합과의 사움을 꺼려하지만 DC와의 동맹 사건과, 이 싸움을 빨리 마무리 짓지 않으면 평화의 길은 열리지 않는다는 트레즈의 말로 일행은 싸우게 된다. 한편 안론과 듀티의 가세로 인해 총 4개의 마장기신이 한자리에 모이게 되었다. 트레즈는 자신의 힘이 부족함을 느끼는 한편 미래를 리리나에게 걸고자 한다. 난입한 메키보스는 제제난에 대한 정보를 가지고 오게 된다.

미션 공략

지형들이 요상하게 설치되어있는 스테이지이다. 스테이지 시작직전에 선택기가 있다. 필자는 "예"라고 답한쪽으로 진행한다. 건담 에피온을 주축으로 하는 미리알드의 부대에 대한 속전속결이나 지구전 두가지중 어느 한가지라도 쉽게 결정하지 못하게끔 하는데 뻔한 말이 되겠지만 만약에 전면적인 속전속결이라면 정신기로 단단히 무장을 하고 나가도록 하자. 지구전이면 시간을 좀 내서 기다리는 것도 방법이라면 방법이 될 듯. 한번 기회를 봐서 밀고 나갈 때 하만측의 게마르크만 주의하면 괜찮을 것이다. 스테이지 클리어 뒤 트레즈가 출현한다.

초기배치 적유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	건담 에피온	1	50000	미리알드(=젝스)	55	2회 행동가능
	사다린	1	40000	하만	55	2회 행동가능
	발고2	1	22000	도로시	54	
		6	18000	AI개(改)	51	
	게마르크	3	16000	강화병	51	2회 행동가능
	토러스		18000	AI개(改)	5	

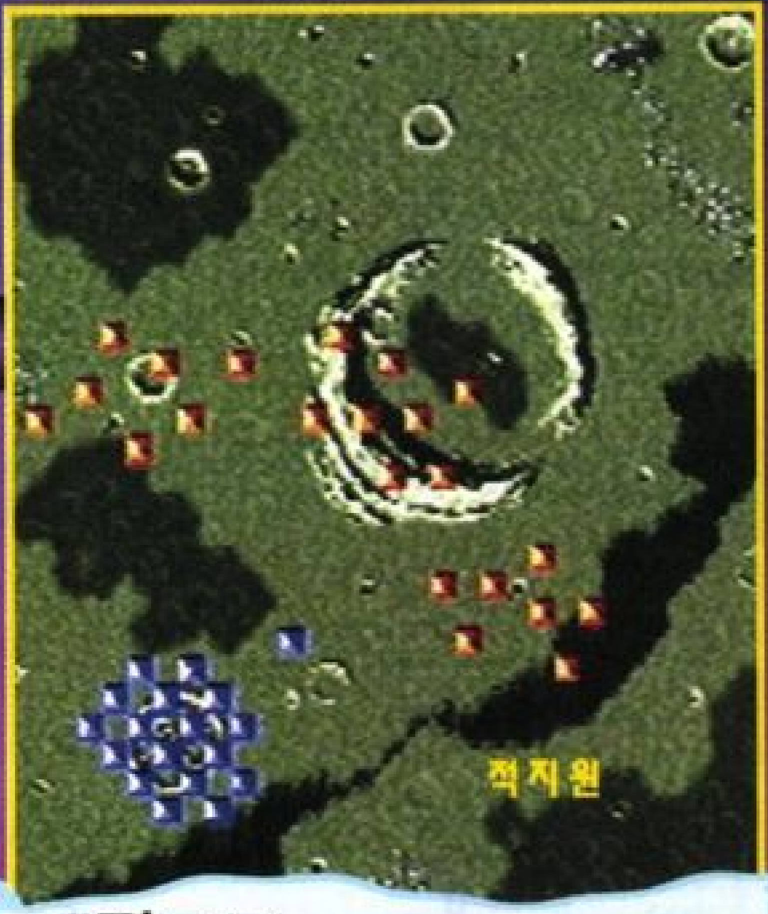
신유니트



과연 키울 수 있을까?



두 기체 전부 마장기신에서의 느낌은 확실히 살린편



제75화 초대된 방문자

프롤로그

우르베 소좌는 데빌 건담의 부활을 위해 미카무라 박사와 레인을 이용하려고 한다. 메키보스의 재등장! 메키보스는 지난번 대전에서 윈드로에게 당해 죽은 줄 알았으나, 양 다리, 오른손, 왼 눈을 사이보그화해서 돌아왔다. 메키보스는 게스트와 인스펙터가 같은 조직이라는 조언을 해 준다. 게스트 역시 지구인의 전투력으 높게 평가하고 있다. 또한 제제난 역시 윈드로 (다아시죠 3차의 인스펙터 보스인놈)와 같은 족속이라고 말한다. 게스트는 론드벨의 보급로를 차단하기 폰 브라운을 공격하기 시작한다.



미션 공략

전함의 폭파나 적을 월면도시에 접촉시키면 바로 게임오버가 된다. 먼저 보스 3인은 HP를 줄여서 쫓아내는 방법이 이제는 통하지가 않는다. 먼저 보스를 공격하기보다는 2회이동으로 도시상공에 접근할 수 있는 졸병부터 우선적으로 없애나가야한다. 게스트군을 없애고나면 이번에는 다시 뱁크란군이 나타나게 된다. 그 중에서 돕파를 쓰러뜨리면 동생인 키야야는 정신기를 사용한다.(혼,필중,히라메키) 3턴에 슈우와 사피네가 NPC로 참가한다.



게스트부대가 온 이유는 사실 론드=벨때문이 아니었다. 메키보스가 눈엣가시로 보였을뿐



3년전에 남극에서 있었던 폭발사고. 이것은 여러 시리즈에서 공통으로 나온 말이다. 하지만 F에서는 한가지가 더 추가된다

에필로그

역시 생각대로 게스트의 대군이 와 있었다. 하루루는 거신 이데온에게 최후의 승부를 건다. 하지만 시로코의 책략 때문에 병력이 많이 줄어버린 상태. 한니발의 움직임도… 슈우는 자기도 역시 지구를 생각하는 사람 중의 하나라며 론드벨을 돕는다. 전투후 슈우는 론드벨에게 최초의 사도인 아담의 존재의 정체를 알려준다. 이 아담 역시 지구를 무기 실험의 모태로 이용하려는 제제난의 획책 중의 하나였던 것이다. 그랑존과 건버스터의 블랙홀 엔진이 폭주한 것도 이 때문이었다. 미사토와 카지는 이 사실을 숨긴 것을 사과한다. 우르베 소좌는 1결국 미카무라 박사를 해치고 데빌 건담의 부활을 위해 레인을 이용한다.

신유니트





이번에도 시리즈 공통인 베벤 초극악보스가 될 것인가?

제76화 운명의 불꽃속에서

에필로그

제제난은 모든 대화를 거절하며, 하등 생물은 고등 생물의 뭐가 되도 좋다는 한심한 논리를 내세운다. 서로 사랑하는 로브와 제티 그리고, 의리있는 제브는 쓰러지고 이윽고 사라져야 할 존재인 제제난 역시 론드벨의 손에 무너지고 만다. 메키보스의 활약과 론드벨의 힘으로 결국 게스트와 제제난의 야망은 붕괴되었다. 하나 아직 모든 것이 끝난 것은 아니었다. DC와 코로니 연합, 그리고 뱁크란군이 남아 있기 때문이었다.

프롤로그

우선 메키보스는 제제난에게 대화를 시도해 보려고 한다. 코스모 일행은 200년의 시간차 때문인지 약간 혼란스러워하지만 이들 자신의 의지에 따라, 지구를 위해 싸우기로 결심한다. 리리나는 전쟁에 휘말리는 오빠를 걱정하고 히이로에 대한 믿음을 버리지 않는다.

미션 공략

승리조건은 적의 전멸이라는 점을 알아두자.(4차에서는 제제난의 격퇴였음) 라이크=게이오스의 돌격병을 제외한 모든 적 유니트가 2회행동을 하므로 우리편을 잘못놓았다가는 흔적도 없이 깨지게 된다. 로흐,세티,제브격퇴시 이벤트가 일어나 남은 두명이 정신기를 사용하게 된다.


우페이의 등장. 제3세력으로 나온다(클리어 뒤 동료로 편입)


미리얼드(=젝스)는 DC와 같이 론드=벨과 격돌할 생각을 굳히게 된다

초기배치 유니트

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	바란 슈나일	1	60000	제제난	58	2회 행동가능
	제어드람	1	54000	로흐	57	2회 행동가능
	오그바류	1	52000	제브	57	2회 행동가능
	뷰드리파	1	52000	세티	57	2회 행동가능
	라이크 게이오스	3	42000	친위대병	56	2회 행동가능
	제라니오	2	32000	친위대병	55	2회 행동가능
	게이오스 글루드	5	31000	돌격병	55	
	라스트그랑쥬	6	16000	친위대병	54	2회 행동가능
	그라시두=류	9	14000	친위대병	54	2회 행동가능

제77화 패자로의 서곡

프롤로그

사리보의 조언에 의해 평화의 사절단으로 리리나를 적극 추천하게 된다. 그러나 미리알드와 하만은 코로니를 직접 지구에 떨어뜨리려는 엄청난 계획을 실행에 옮기려 한다. 물론 이를 저지하려는 론드벨. 리츠코는 아이스 세컨드와 건버스터의 엔진을 융합해서 코로니를 멈출 방법을 생각해 낸다. 크와트로 역시 하만의 일은 자신의 책임이라며 출전을 응한다.

미션 공략

밑의 사진에서 자세히 설명했다시피 제한시간내에 코로니를 전부 세워야하며 덤으로 적과도 싸워야한다. 첫턴에 코로니 2개블록을 멈추도록 하자. 3턴에 트레즈와 레디등의 부대가 나타나 DC군을 공격한다. 마슈마는 HP가 50%미만일시 정신기를 사용한다.

적 지원군

출현 위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
	(3턴)	톨기스2	1	????? 트레즈	58	2회 행동가능, DC를 공격함
	토러스	1	15000	레디	57	2회 행동가능, DC를 공격함
	빌고	3	4200	병사	??	2회 행동가능, DC를 공격함

제78화 시작과 끝이 모인 장소

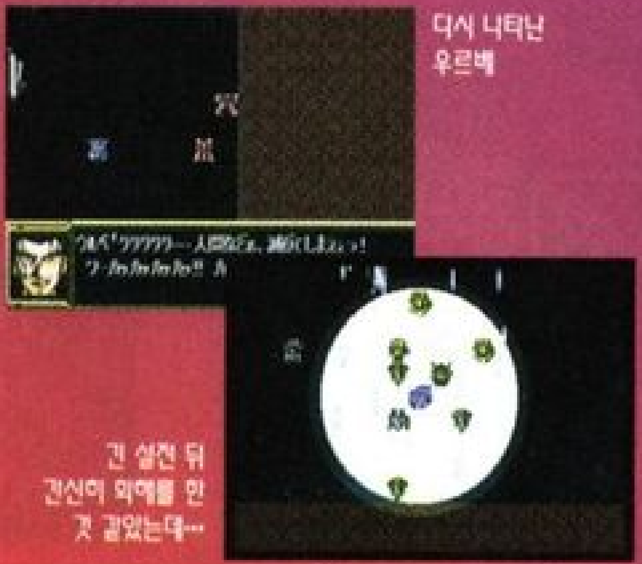
프롤로그

갑자기 울리는 경보, 혹시 뱁크란 군이…? 그러나 눈앞에 나타난 기체는 게스트의 것이었다.

역시 정체는 샤피로였다! 샤피로는 클론의기술을 이용해 자신과 같은 5개의 라이그 게이오스를 만들어낸다. 이에 불타는 시노부의 분노! 그리고 사라진 줄만 알았던 데빌 건담이 다시 돌아왔다. 게다가 탑승자는 다름아닌 레인!! 스승과 형과 아버지에 이번에 자신이 가장 사랑하는 사람까지 잃을 위기에 처한 도몬의 분노가 폭발한다.

미션 공략

대망의 라스트 스테이지이다. 샤피로가 5명으로 불어나 누가 진짜인지 알 도리가 없다. 필자의 감각으로는 아마도 진짜의 방어력이 강한 것 같았는데… 진짜가 걸려 들었을 때의 기분은 말할 필요조차도 없다. 그것과 동시에 문제가 되는 것은 데빌건담. 이동력이 얼마 안되지만 1턴에 2번 행동을(그것도 이동만)하므로 막을 수 있는 시한은 진행을 막는 요인이 없을 때 거의 3턴까지라고 보면 될 것이다.


다시 나타난 우르베

건 설전 뒤 간신히 외해를 한 것 같았는데…

아직 끝나지 않았다!!

게임은 계속 이어진다. 그것도 더욱더 급격히…

1. 아랫쪽에 있는 적들을 빨리 쓰러뜨려야 되는데 어떻게 하는가?
쓰러뜨리는 데에는 사이프랏슈를 적극 권장하고 싶다. 격려 등으로 기력을 올린 뒤에 쓰면 거의 전멸상태가 된다

2. 데빌건담은?
설득은 물론 안된다(모필자는 30분가량을 헤매다고 함). 그냥 HP를 많이 깎아놓으면 자동으로 이벤트가 발생하여 데빌건담을 파괴하게 된다

3. 발시온(샤피로)가 계속 회복합니다
트레즈가 샤피로에게 다가가서 바이오리렉션 장치를 떼어낸 다음에 공격을 하시기 바랍니다.

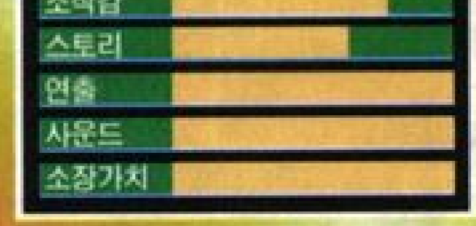
다시 돌아온 제국 화격단 소녀들의 운명, 전쟁 그리고 사랑

사쿠라 대전 2

~그대여 죽지마오~



제작사 : 세가
장 르 : 어드벤처 시뮬레이션
발매일 : 4월2일(발매중)
발매가 : 6,800엔



대형 어드벤처 시뮬레이션 사쿠라 대전 2.

전작의 연장선상에 놓여 있는 스토리와 더욱 화려해진 그래픽에 뛰어난 캐릭터성도 여전하다. 어드벤처 파트가 강화된 2는, 1을 해본 사람이라면 손쉽게 플레이할 수 있을 것이다. 자 긴 말은 필요없다. 백문이 불여일견(百聞以不如一見)! 달려라 광속의 제국화격단!!

サクラ大戦2

부활하는 악(惡)

아오이 사탄이 부활시킨 성마성(聖魔城)의 공포가 사라진지 1년 목숨을 걸고 제도(帝都)를 구해냈던 제국화격단도 평화로운 나날을 보내고, 해군 소위로 복귀한 주인공 오오가미 이치로 역시 아무 탈없이 지내고 있었다. 그러나 지금 또 다시 제도에 검은 손길이 뻗쳐오고 있는데....

이것이달라졌다

사쿠라 대전 2는 전작과 마찬가지로 크게 어드벤처파트와 시뮬레이션 파트로 나뉘어져 있다. 특히 이번에는 어드벤처 파트 LIPS분기의 난이도가 높아졌다. 물론 시뮬레이션 파트에도 색다른 변화가 있다. 게임을 하기전에 체크해두자.

대제국 극장의 구조

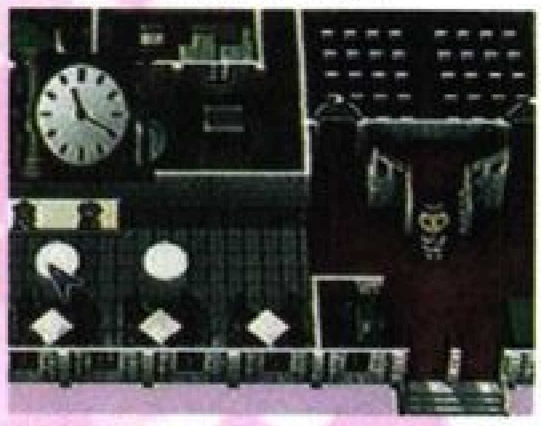




어드벤처 파트

시간 제한

전작과 마찬가지로, 극장 안을 돌아다니려고 하면 가장 먼저 눈에 띄는 것이 극장 맵 상에 나타나있는 시계다. 주인공은 미리 정해진 시간 안에 여러 이벤트를 보아야 하는 것이다. 한 장소에 들르는 시간은 5분. 더군다나 약속이 잡혀있다면 5분전에 움직여야 제 시간에 닿을 수 있다(여기에는 나름의 이유가 있다). 이로써 게임의 사실감이 더해졌지만 여러 이벤트로 대원들의 신뢰도를 높여야 하는 플레이어는 더 힘들게 되었다(미니게임을 해보기도 쉽지가 않다).



이제 시간과의 전쟁이다

성격 게이지?!

사쿠라만의 독특한 신뢰도 시스템이 일반 대원들뿐만 아니라 주인공인 오오카미 이치로에게도 적용된다. 화면 우측 하단에 표시된 성격 게이지가 바로 그것. 이 수치는 오오카미의 제국화격단 대장으로서의 자각도를 나타내는 것으로, LIPS분기에서 대장에 어울리는 대답 혹은 행동을 선택하면 올라가게 되어있다. 전투에서는 이 수치가 오오카미의 전투력으로 환산되어지니까 언제나 꽉 채워두는 것이 좋다. 다소 딱딱하고 차가운 행동을 보여야 하므로 대원들의 신뢰도가 떨어지는 경우도 있다.



파란색 게이지가 바로 성격게이지

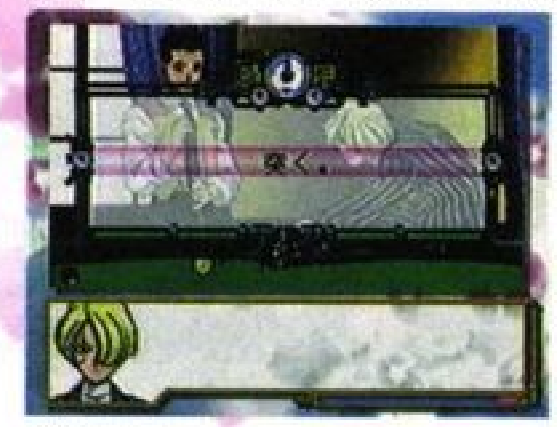
LIPS분기가 어려워졌다

사쿠라하면 떠오르는 LIPS분기, 시간 내에 무엇을 선택할 지 고민하는 짜릿한 순간. 하지만 2를 플레이하는 도중 LIPS분기라면 골이 아프게 될 것이다. 2의 LIPS분기는 단순히 시간 내에 선택을 하는 수준이 아니다. 한 질문의 답을 선택하는데 제약되어지는 시간외에도 그 질문 자체를 처리하는데 제약되는 시간이 생겼다. 이럴 경우 다수의 질문과 행동선택을 그 시간 내에 다 처리하지 않으면 안된다. 더우기 커서 대기 시간 동안에도 시간이 흘러가니 대사도 빨리빨리 넘기지 않으면 안된다.



시간초과는 말짱 도루묵

심하게는 선택시간이 일정시간을 넘기면 선택사항이 변하는 LIPS분기도 있다. 일반 LIPS분기 창과 조금 다르게 생긴 창이 나오면 바로 그것이다. 창 양쪽에 조그만 시계가 달려있는데 시간 게이지가 그곳을 지나면, 즉 일정시간이 지나면 선택사항의 내용이 바뀌거나, 엉뚱한 답이 나타나기도 하고 정답이 나타나기도 한다. 아무 생각없이 기다리는 것은 금물! 정답이 없어져 버리기도 하기 때문이다.



시간이 지나면…

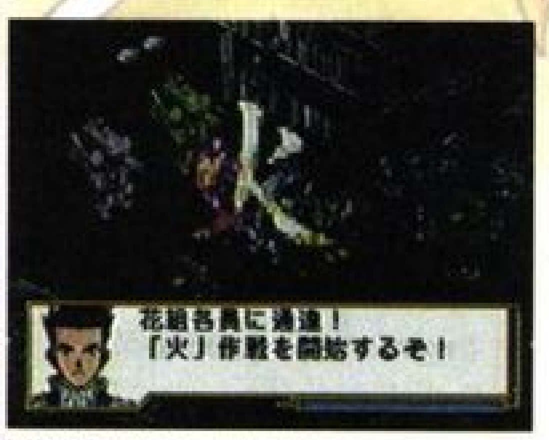


이렇게 변한다

시뮬레이션 파트

'대장 명령'의 추가

오오카미의 전투 커맨드 중 특(特)을 선택해보면「대장(隊將)」이란 것이 있다. 이것은 오오카미만이 쓸 수 있는 커맨드로 대원 전체의 전투력을 4가지 타입으로 바꾸는 것이다. 풍(風), 림(林), 화(火), 산(山) 4가지가 마련되어 있는데 각각 이동력, 공격력, 방어력에 장단점이 있으니 전투상황에 맞춰서 그때 그때 바꾸어 주자. 이것은 전작의「감싸주기」(かばう) 때문에 전투에 있어서 밸런스가 무너졌던 것을 보완하기 위한 것으로 이번에는「감싸주기」의 횟수를 3번으로 줄였다.



화(火)의 작전은 공격력이 증가하지만 방어력이 떨어진다

새로운 크리티컬 히트, 랜덤 합체공격!

전작에서 전투 중 사막의 오아시스처럼 느껴졌던 크리티컬 히트가 없어졌다. 대신 랜덤으로 '간이 합체 공격'이 생겼는데 위력이 크리티컬 히트와 비교가 안된다. 이것이 나오려면 공격대상이 두 대원의 공격 범위가 겹치는 부분에 있어야 한다. 특히 공격 대상을 앞 순번에서 이미 공격했고, 근거리와 원거리 공격이 합쳐질 때 발생 확률이 높다. 위력이 커서 때때로 정말 '회심의 일격'이 되기도 한다.



정말 필요할 때 나와 주면 고마운데…

돌아온 제국 화격단! 그리고 신 캐릭터들





오오카미 이치로

제국 해군 소위. 2년전 제국화격단의 대장으로 부임해 눈부신 활약을 했다. 임무와 연애사이에서 갈팡질팡하는 인물이다. 이제 플레이어가 그것을 조절해야 한다.

신구지 사쿠라

게임의 히로인. 「파사(破邪)의 혈통」인 신구지 가문의 딸. 북진일도류를 습득하고 있다. 제도를 위해 목숨을 바친 아버지 '신구지 카즈마'를 매우 자랑스럽게 여기고 있다.





마리아 타치바나

러시아인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아. 항상 냉철한 리더십을 발휘한다. 2년전 오오카미가 부임해 오기 전까지 화격단의 대장이었다. 하지만 그녀도 차갑지만은 않다.

칸자키 스미레

자칭 제국 가극단 최고의 톱스타. 신기풍수류의 창술을 습득하고 있다. 칸자키재벌의 외동딸로 타고난 공주병은 치료가 불가능하다. 동료인 칸나와는 앙숙지간.





키리시마 칸나

터프하고 쾌활한 성격의 그녀는 화격단의 무드메이커. 키리시마 카라테 계승자. 좀 더 강해지기 위해 언제나 수행을 쌓고 있다. 스미레의 천적.

아이리스

인형 같은 외모의 프랑스 대부호의 딸. 본명 이리스 샤트브리안. 어린애 취급하는 것을 가장 싫어하지만 하는 행동은 정말 애다. 화격단 중 최고의 영능력을 보유하고 있지만 컨트롤이 불가능





이홍란

언제나 새로운 것을 발명하는 천재 중국소녀. 제대로 된 발명품은 거의 없지만 게임에 필요한 것만은 기막히게 잘 만든다. 낙천적인 성격으로 도박을 좋아한다.

소렛타 오리히메

17세의 이탈리아 소녀. 이탈리아에서도 「붉은 귀족」이라 불리우는 명문 소렛타가문 출신이다. 스미레와 동등하게 아니 그 이상으로 거만하고 도도하다.





레니 미르히 슈트라세

독일 출신. 소렛타와 마찬가지로 전 성조(星組) 출신이다. 기계적인 생활방식을 가지고 있어서 인간미나 정이 느껴지지 않는다. (마치 에바의 레이 같다.) 하지만 화격단에 들어온 이후 성격이 조금씩 변해간다. 미르히 슈트라세는 독일어로 '은하수'라는 뜻.

전투 시스템

시뮬레이션 파트에서 각 대원 유니트들은 턴 당 2번의 행동을 취할 수 있다. 즉 이(移), 공(攻), 방(防), 정(情), 종(終) 의 5가지 행동 중 2가지를 취하게 된다. 하지만 같은 행동을 2번 취할 수는 없으니 각 행동 커맨드에 어떠한 것이 있는지 잘 알아두자 (특(特)은 예외).

이(移)

이동(移動) : 유니트를 이동 범위안에서 이동시킨다.
돌아감(もどる):이동하기 이전의 위치로 되돌아간다. 행동사항에 들어가지 않으므로 마음에 드는 위치를 찾을 때까지 몇번이고 사용할 수 있다.

공(攻)

통상(通常) : 공격 범위안의 적에게 통상 공격을 한다.
필살(必殺) : 적에게 필살공격을 한다. 필살 공격범위는 통상 공격범위와 다르므로 잘 알아 두어야 한다.

방(防)

모으기(ため) : 필살 공격에 필요한 기합을 모은다. 기합은 적에게 공격을 받아도 기합이 모인다. 적절한 시기에 모아주자.
방어(防御) : 유니트 개인에 일종의 결계를 쳐서 데미지를 줄인다.
회복(回復) : 유니트를 회복시킨다. 각 유니트 당 2번의 회복을 쓸 수 있고 바로 옆의 유니트도 회복시킬 수 있다. 회복되는 정도는 전투력에 따라 달라진다.

정(精)

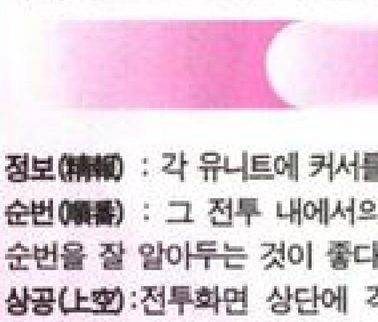
정보(情報) : 각 유니트에 커서를 맞추면 그 유니트의 스테터스 등의 정보를 알 수 있다.
순번(順番) : 그 전투 내에서의 행동순서를 알 수 있다. 특히 보스와의 전투시에는 순번을 잘 알아두는 것이 좋다.
상공(上空):전투화면 상단에 각 유니트들의 위치를 평면화 시켜나타낸다. 복잡한 지형에서는 위치를 파악하기 힘든 때가 있으므로 참조하자. 행동사항은 아니다.

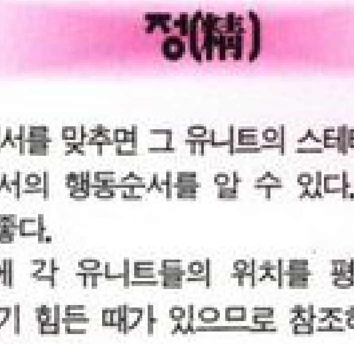
종(終)

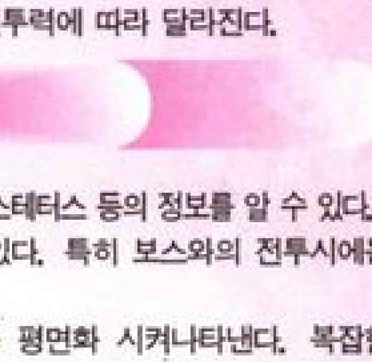
종료(終了) : 그 유니트의 행동을 끝낸다. 2번의 행동을 하고 나면 자동적으로 종료된다.

특(特)

통신(通信) : 사령부와 통신해서 그 전투의 목표, 작전 등을 알 수 있다(행동사항 아님).
대장(隊將) : 오오카미만이 가지는 커맨드로 대장명령을 내릴 수 있다. 각 작전에는 장,단점이 있으니 잘 알아두도록. 또 몇번이고 사용할 수 있으므로 오오카미 한 사람만 풍(風) 의 작전으로 멀리 이동시킨후 화(火)의 작전으로 공격력을 높여 적을 공격하는 것도 한 턴내에 가능해진다.
감싸주기(かばう): 한 대원을 오오카미가 감싸주는 것으로 오오카미와 대원 둘다 데미지를 입지 않는다. 3번 쓸 수 있다.


높은 위치의 적도 평면화시켜 나타낸다


보스전에서는 순번을 잘 알아둬야 때맞춰 회복, 대장 명령 등을 쓸 수 있다



각각의 장단점을 알아두자

스토리 공략

앞에서도 말했지만 사쿠라 대전은 어드벤처와 시뮬레이션 두 파트로 나뉘어져 있다. 따라서 공략도 각 화 별로 두 파트로 나누어 설명하겠다. 그리고 LIPS분기는 게임의 재미를 위해서 중요한 부분만 체크해 보겠다.

프롤로그

폭풍이 휘몰아치는 밤. 태정(太正)14년 제도. 1년전 성마성(聖魔城) 이 붕괴된 장소에서 무언가가 일어나고 있었다. 파도가 요동치고 바다속에서 섬이 부상한다. 귀신가면을 쓴 한 남자가 무언가를 기다리고 있다. 벼락이 내리고 그 벼락의 힘으로 부활하는 한 남자를 기다렸던 것이다. 부활한 자 그는 누구일까? 그리고 이 모든 것을 멀리서 지켜보는 한 사람. 이 제도에 또다시 무엇인가가 일어나고 있었다.



제1화 꽃 피는 제도

어드벤처 파트

벚꽃이 만발한 화창한 봄 날씨. 어젯 밤의 폭풍은 거짓말처럼 사라졌다. 덕분에 흘러가는 배위에서 느긋하게 술을 나누는 두 사람. 마로 요네다장관과 오오카미 이치로 해군 소위다. 1년만에 다시 만난 두 사람. 오오카미에게 재회의 기쁨은 새로운 임무로 다가왔다. "오오카미! 제국화격단으로 돌아와라!" 요네다 중장의 한 마디로 다시 하나구미(花組)의 대장을 맡게 된 오오카미. 이미 돌아올 것을 알고 있었는지 사쿠라가 마중까지 나왔다.





Check! 전작의 데이터가 있다면?!

이 곳에서 요네다가 하나구미의 대원 중 누가 가장 마음에 남느냐고 물어오는 LIPS가 있다. 누구를 선택해도 사쿠라가 마중을 나오지만 만일 전작의 클리어 데이터를 가지고 있다면 전작에서 맺어진 대원을 골랐을 때, 그 대원이 마중을 나오게 되어있다.



마리아가 마중나왔다



그... 그래 반갑다



모두가 오오카미를 환영해준다


오옷 예쁜데!



아니 ?내가 무슨 말 실수라도...?

사쿠라와 함께 돌아온 대제국 극장. 일반인들은 모르겠지만 이곳이 제도의 평화를 지키는 제국화격단의 본부이다. 오랜만에 보니 감회가 새롭다. 사쿠라는 잠시 볼일이 있다며 어디론가 가버리고 극장안에서는 오오카미를 반갑게 맞아주는 사람이 있다. "야 오빠!" 기뻐서 달려드는 아이리스(조금 자란 것 같다). 아이리스의 말로는 지금 하나구미는 사쿠라와 아이리스 둘만 있다고 한다. 스미레는 할아버지가 쓰러졌다는 소식을 듣고 집으로 갔고, 칸나는 수행을 위해 키리시마로, 마리아와 홍란도 일 때문에 각각 뉴욕과 하나야시키 지부에 갔다고 한다. 다들 못 본 사이에 바쁘군. 대원들을 다 보지 못해서 섭섭해하는 오오카미. 그런데 아이리스도 무언가 준비를 해야한다면서 어디론가 가버린다. 왠지 오자마자 찬밥 신세 같은 기분. 사쿠라도 그렇고 대체 뭘 준비하는 거지? 이 때 요네다 지배인이 와서 12시까지 사무국에서 보고서를 작성하고 지배인실로 오라고 한다. 12시.... 40분 정도 시간이 남으니 슬슬 극장안을 돌아다녀보자. 물론 매점에서 브로마이드를 한 장씩 사는 것도 잊지 말자. 극장안에 새로 생긴 곳들을 돌아다녀 보고 나서 12시에 맞춰서 지배인실로 가자!(성격 게이지는 약속 시간의 엄수도 체크한다)

요네다 지배인에게 대장 부임신고를 마치면 요네다가 이제 군복은 벗으라면서 언제나 오오카미가 입던 옷을 준다(그래 바로 이옷이야!). 점점 화격단으로 돌아온 것을 실감하는 오오카미. 게다가 사쿠라들이 오오카미의 환영회까지 준비했다고 한다. 이런 고마울 데가…. 빨리 옷을 갈아입고 환영회에 참석하자. 모두가 모여서 오오카미의 귀환을 축하해 주는데 요네다 지배인이 이번에 화격단의 새 멤버가 들어왔다며 소개해준다. 이름은 소렛타 오리히메. 이탈리아에서도 붉은 귀족 이라 불리우는 명문 소렛타 가문 출신의 17세 소녀다. 오오카미가 보살펴야 할 대원이 한 사람 늘어났는데…. 귀족 출신이라서 그런지 그녀의 태도는 거만하고 도도하기 이를 데 없다. 더군다나 일본 남자는 싫어한다는데…(채였나?). 아무튼 이제 한 팀이 될 테니 어려운 일이 있으면 뭐든지 의논하라고 말하는 오오카미. 그런데 그의 친절함이 싫은 걸까? 오리히메는 자리를 박차고 일어난다. 환영회는 엉망이 되어 버리고 만다. 황당한 오오카미. 부임 첫 날부터 고민거리가 생겼다.



여어 오랜만이야



입는 순서를 잘 생각하자

돌아온 제국 극장에서의 첫날밤(?) "삐-삐-삐-삐" 갑자기 이상한 소리가 들린다. 방안에 못보던 기계가 있는데 그것에서 나는 소리. 이게 뭐지?

"앗호-오오카미-들립니까?
이홍란입니다!"

아니?! 조그만 화면에 홍란의 얼굴이 보이고 목소리가 들리지 않는가? 알고보니 바로 홍란의 최신 발명품 '키네마트론' 이라는 화상 통신기다(대단… 아니 황당하다 홍란. 그 시대에 화상통신기를 만들어내다니. 게다가 증기로 움직인다니? 할 말이 없다). 이번 만큼은 제대로 된 발명품인지 지금 극장에 없는 대원들도 이 키네마트론으로 연락해 온다. 정말 모두들 반가운 얼굴들이다. 하루 빨리 돌아왔으면..... 대원들과 통신을 마친 뒤 쉬고 있으면 사쿠라가 같이 밤 순찰을 가자고 찾아온다. 오옷! 얼마만의 밤 순찰인가! 그래! 오리히메도 같이 데려가자! 도도하기 이를 데 없는 그녀에게 어떻게 말해야 같이 밤 순찰을 갈 수 있을까?

일단 단도직입적으로 말을 꺼낸 뒤 『單刀直入に誘う)』, 괜찮다면 기분전환도 되니까 함께 가자고 하자.『いい氣分轉換になる』

그러면 오리히메는 못 이기는체 하면서 따라오기로 한다. 오리히메와 함

Check! 대원들의 신뢰도와 전투력

어드벤처 파트에서 대원들의 신뢰도는 시뮬레이션 파트에서 전투력으로 환산된다. 물론 기본적이 전투력이 있지만 그것만으로는 전투를 클리어하기 어렵다. 즉, 어드벤처모드는 전투의 준비단계라고도 할 수있다. 이제부터 목숨걸고 신뢰도를 높이도록 하자.






화상 통신기? 농담이겠지?



그녀의 비위를 맞춰주자



의상 뒤에 그림자가...?

께 밤 순찰을 하게 되었으면 반드시 음악실에 가보자 1화에서 유일하게 그녀의 신뢰도를 높일 수 있는 곳이다. 그 곳에서 매우 진지한 표정으로 피아노를 치는데 치고 나서 오오카미에게 곡명을 물어본다. 정답은 터키 행진곡『トルコ行進曲』.

이곳 저곳 돌아다니면서 아이리스와 숨박꼭질까지 하는 사이에 벌써 10시가 되었다. 짧은 시간이었지만 오리히메와 많은 이야기를 나눌 수 있어서 좋았다고 하는 사쿠라. (나도 성과가 있었지. 이제 오리히메는 음악실로 가면 만날 수 있을 테니까). 낮과는 달리 평온을 되찾은 극장의 밤이었다.

다음날, 극장에서는 잡부로밖에 통하지 않는 오오카미. 역시나 전표 정리에 여념이 없다. 오랜만에 해서 그런지 이것도 힘든 일이다. 전표정리를 마치고 나면 아이리스가 와서 사쿠라와 오리히메가 싸우고 있으니 와보라고 한다. 무대로 가보니 두 사람이 대본 연습 때문에 싸우고 있다. "당신의 연기와 나의 연기와는 레벨이 틀립니다." 여전히 건방진 오리히메. 방으로 돌아가려는 것을 붙잡은 오오카미에게 물까지 끼얹는다. 이때 경보가 울린다. 무슨 경보냐고 묻는 오리히메. "이 순간부터 제국 가극단(帝國歌劇團)은 제국화격단(帝國華擊團) 되는 겁니다. 자! 출동이다. 지하 작전 지령실에 모이면 오리히메의 전투복이 눈에 띈다. 그녀는 제국화격단 하나구미가 결성되기 이전, 시험적으로 세계의 영능력자들을 모아 만든 엘리트 집단 호시구미(星組)의 대원이었던 것이다. 이 사실로 더욱 거만해지는 오리히메. 어쨌든 지금은 전투에만 신경쓰자. 붕괴이후 잠잠했던 제도에 갑자기 적이라니…. 새롭게 탄생한 광무. 개(改)를 타고 출동준비! 그런데 갑자기 영자갑주(靈子甲冑)의 가동음이 들려온다. 오리히메가 호시구미의 전용기 '아이젠 크라이트(독일어로 "철의 드레스' 라는 뜻)'를 타고 혼자서도 충분하다며 먼저 출격해 버린다. 정말 골치거리군. 빨리 뒤쫓아가자!





화격단 대장, 임무 수행중



정말 너무하는군



왠지 서글프다

시뮬레이션 파트

적들은 제국 극장앞까지 와있는데 바로 흑귀자회 붕괴 이후 사라진 마조기병 「협시(脇侍)」가 아닌가? 영문은 모르겠지만 일단 해치우고 보자. 첫 전투이니 만큼 각 대원들의 특성과 조작, 대장명령의 효과등을 익히자. 적들의 레벨이 낮은 만큼 느긋하게 이것저것 해 보자. 적 마조 기병이 다 파괴되고 나면 화격단은 이상한 기운을 느끼게 된다. 이윽고 건물이 갈라지며 보스가 등장하는데...

아오이 사탄 : 오랜만이구나 제국화격단
사쿠라 : 너 너는 설마 아오이 사탄?
오리히메 : 아오이... 사탄? 누굽니까? 그게?
사쿠라 : 일년전 .... 마(魔)의 힘을 이용해 이 제도를 멸망시키려고 했던 무서운 납잡니다. 하지만 사탄은 소멸되었다..?
아오이 사탄 : 아오이... 사탄? 그것은 거짓된 이름, 거짓의 삶, 반혼술(反魂術)에 의해 나는 다시 되살아났다.
사쿠라 : 바.... 반혼술?
오오카미 : 누가 너를 되살려준 건가? 대체 뭘 위해서!?
아오이 사탄 : 너희들이 그것을 알 필요는.... 없다.


극장은 제국방어벽(帝劇防御壁)에의해 보호된다.



프롤로그에서 부활한 녀석이 바로.

무시무시한 적이 나타났다. 하지만 오리히메는 옛날의 적인지 뭔지 모르겠지만 적의 리더라면 자기가 해치우겠다면 혼자 덤벼든다. (겁도 없지.) 역시나... 단방에 뻗는 오리히메. 오오카미는 이것을 보고 몸을 날려 최후의 일격을 막아준다. 이제서야 오오카미의 마음을 알아주는 오리히메. 좋다. 이제부터 시작이다. 사탄의 「암신위(闇神威)」는 전작에서는 엄청 강했지만 이번엔 그냥 샌드백수준이다. 기합도 처음부터 차 있지않고 필살기도 없으니 마음껏 밟아주자. 전투는 순식간에 끝나고 제국 화격단은 언제나처럼 승리의 포즈를 취한다.



승리의 포즈 결정!

간만에 몸을 푼 제국화격단. 그런데 사탄이 아직 살아있었다.

아오이 사탄 : 후후후.... 이미 인간으로 살 수도 없고 죽는 것도 뜻 대로 되지않아.... 나는 이전에 사탄이란 이름으로 그대들과 싸우고 육체를 잃었다. 사악한 것을 증오하면 그 증오하는 쪽이 커지기만 할 뿐, 자기자신의 사악함이 눈뜨는 것이다.
요네다 : 야마자키 ....?
오오카미 : 야마자키 !
아오이 사탄 : 훗 오랜만이다 요네다. 이런 모습으로... 너와 만나고 싶지는 않았다. (전작에서 이 둘이 직접 만난 적은 없다.)

요네다 : 야마자키 ! 그토록 말했건만 .... 힘만을 지나치게 믿는다고!
아오이 사탄 : 그대들이 내걸은 정의도 어차피 힘이 아닌가. 이세상에서 절대의 힘을 가지지 않고서는 정의를 지키는 일 따위 할 수 없어!
요네다 : 그건 옳지 않아! 야마자키 !!
아오이 사탄 : 아니야! 인간은 지킬 가치가 없어! 그대들은 모르겠지. 이제도의 탄식을 ! 고대로부터 축적된 원념을 !! 나는.... 이제 곧.... 영혼조차도 소멸해버리겠지. 하지만.... 기억해 둬라... 제도의 주문은 계속된다. 제도는 주문에 걸려있다. 주문에 걸려있는 거다. 후하하하하하!



비참한 최후를 맞는다





이녀석도 프롤로그의...?

미친 듯이 웃어대는 사탄. 순간 귀신가면을 쓴 사나이가 나타나 사탄을 단 칼에 죽여버린다. 그리고 그의 애도(愛刀) 「광도 무형」을 가지고 오니오(鬼王)라는 이름만 남기고 사라진다. 무시무시한 기운을 발산하는 자. 그는 누구일까? 새로운 적인가? 화격단 앞에 나타난 검은 기운. 하지만 일단~이겼으니 기분은 내야겠지. 자 마시자구!



일단은 놀고보자

제2화 아이리스의 편지

어드벤처 파트 1

아침부터 요네다 지배인이 키네마트론을 이용해 오오카미를 지하 작전 지령실로 부른다. 무슨 일일까? 일부러 키네마트론을 사용했다면 중대한 일일 것 같은데…. 내려가 보면 요네다 지배인이 아오이 사탄의 영상을 보여주며 옛날 이야기를 들려준다.

아오이 사탄 아니 그의 본명은 야마자키 신노스케. 요네다와 함께 대강마부대에서 활약한 전우다. 이제 야마자키마저 죽고나서 대강마부대의 남은 멤버는 요네다 한 사람 뿐이다. 전우들이 죽고 홀로 남겨진 요네다. 이 야기를 하는 동안 침울해진다. 언제나 쾌활한 모습을 보여주던 그이지만… 하지만 그것도 잠시 뿐, 지금은 눈앞의 일에 신경을 써야한다. 그리고 보니 12시에 또 신입대원이 온다고 말해주는 요네다. 즉시 모두에게 이 사실을 알려주자. 사쿠라는 또 성대한 환영회를 열자고 하는데…. 뭐 어떤가. 놀아서 해가 될 것도 없다. 그러면 사쿠라가 오오카미에게 준비를 도와달라고 하는데 흐음 누구를 도와줄까?(오리히메는 선택하지 말자. 그녀는 일본남자라면 질색이므로 남을 도와주라고 한다) 누구를 돕던 간에 아이리스가 착 달라붙어서 따라다닌다. 지겹지만 같이 다녀주는 오오카미. 12까지 1시간 있으니 환영회 준비를 도와주면서 극장 이곳 저곳을 돌아다니자.

지하창고에 가면 사쿠라가 물건을 찾고 있는데 즉시 도와주자(신뢰도는 올릴 수 있을 때 올려야 하므로). 음악실과 다락방에서는

오리히메를 만날 수 있다. 사무국에서 유리, 카스미에게서 여러 가지 소문을 들어보면 한 가지 재미있는 것을 알게 된다. 신입대원 이외에 사무직으로 아니 정확히 말하자면 요네다 지배인의 비서직으로 누군가 한 사람 더 온다는 것.

슬슬 12시가 되어가고 모두들 현관으로 마중을 나가는데 아이리스가 2층 테라스에서 먼저 신입대원의 얼굴을 보자고 보챈다. 하지만 시간을 못 맞춘 두 사람. 다시 1층으로 내려가는데 아이리스가 사고를 저지른다. 사쿠라와 충돌직전에 뛰어오른 아이리스. 위험하다! 그러나 한 남자아이가 아이리스는 물론 장폴까지 무사히 받아낸다.

그의 이름은 레니 미르히 슈트라세. 독일 태생으로 오리히메와 같이 전 호시구미 대원이었다. 무척이나 말이 없어 보이는 레니 오자마자 방으로 가려고 한다. 안 될 말씀! 환영회로 끌고가자. 모두가 모여서 레니의 입단을 축하해주고 요네다 지배인은 또 한 명의 신입을 소개하는데 이름은 카게야마 사키(아마 전에 만난적이…). 자, 이제 본격적으로 파티를 시작하자.

그런데 왠 경보음이? 적의 출현이다! 놀 틈도 주지 않는 녀석들. 이 때 이제껏 목석 같이 앉아있던 레니가 180° 변하게된다.

"적의 규모는? 출현 장소는? 무장은?" 마치 기계처럼 반응하는 레니 "하나구미의 집합장소는? 내 아이젠 크라이트는 어디에?"

둘 다 지하에 있다고 말하니까 레이는 먼저 작전 지령실로 나가버린다. (재 왜 저래?) 일단 작전 지령실에 모두 모인 화격단. 적의 출현지점은 '우구이스타니' 제도 동북쪽의 마을이다. 현재 봄을 맞아 어린이들을 데리고 나온 많은 시민들로 붐비고 있다고 한다. 그렇다면 시민의 안전이 최우선! 하지만 레니는 그것을 전투목표로만 받아들일 뿐 전투의 최우선 과제는 승리라고 차갑게 말한다. 오리히메의 말로는 녀석은 전투를 위해 인간의 감정



맨 왼쪽이 야마자키 신노스케 영지갑주의 기본설계자이기도 하다



다정한 오누이로 밖에 안 보인다



이 여자는 누굴까?



대단하다 이녀석

Check!

대강마부대(對降魔部隊)

1910년, 제국 육군에는 '대강마부대'라는 부대가 설치되었다. 대원이라고는 요네다 잇키와 신구지 카즈마(사쿠라의 아버지)뿐이었던 보잘 것 없는 부대였다. 이 후 야마자키 신노스케와 후지에다 카에데의 영입으로 정예중의 정예가 된 이 부대는 4년 뒤 공중전함 미카사(ミカサ)의 건조로 봉인이 약해진 틈을 타 쏟아져 나온 강마(降魔)들과 일대 혈전을 치룬다. 이것이 바로 「강마전쟁」이다. 3년간의 전투 끝에 결국 신구지 카즈마의 「파사의 힘」으로 강마는 봉인되었다. 그러나 「파사의 힘」을 쓴 카즈마는 사망, 후지에다 아야메는 전작에서 사망, 야마자키 신노스케는 행방불명 뒤 아오이 사탄으로 죽게 되었다.

사쿠라 대전 2



기다려 레이.... 아니 레니



레니는 시민의 보호를 이해하지 못한다

을 버렸다고 한다(예바의 레이처럼).

지금은 시간이 없으니 일단 상경환으로 출동하기로 결정! 여기에서 이번 전투의 전체적인 작전 두 가지가 나오는데 첫째는 상경환으로부터 포격 지원을 받는 공격 중시형 작전, 둘째는 회복용 자재를 지원받는 방어 중시형 작전이다. 어느 쪽을 택할지는 각자의 판단에 맡긴다(하지만 필자는 회복자재는 그다지 소용이 없으므로 공격중시형 작전이 더 실속있다고 느낀다). 결정했으면 제국 화격단 출격! 목표지점은 '우구이스타니' 시민들을 보호하라!



시뮬레이션 파트 1

행락지 '우구이스타니'에 나타난 적들, 역시 「협시」들이다. 야마자키가 죽었지만 아직도 움직이고 있는 것일까? 역시 그들을 움직이는 보스가 있는데

???: 제도를 지키고 있는 제국 화격단이란 녀석들은 아직 나타나지 않은 건가?
???: 후웃호호호호 어떤 녀석들이 온다해도 나의 계획은 완벽해....
???: 흥. 하찮은 잔꾀따위는 필요없어! 도대체 너는 항상 지나치게 잔꾀에 의존한단 말이야. 모쿠지키
모쿠지키 : 후호호호호홋 이건 잔꾀가 아니야. 계산이라고 말하고 싶은 거라구. 오오 잡담도 여기까지군 .녀석들이 납시었어.

제국 화격단이 나타난다.

???: 기다리고 있었다! 제국 화격단!! 흑귀회 오행중(黑鬼會 五行衆) 필두 콘고!
모쿠지키:같은 흑귀회 오행중 모쿠지키다. 후호호홋
오오카미 : 흑귀회...라고? 이 제도의 적인 자는 제국 화격단이 용서하지 않는다.
콘고 : 마음대로 지껄여라! 하찮은 것들!
모쿠지키 : 그렇게 흥분하지 마라. 콘고. 아무것도 모르고 죽는 것은 운명이라고는 말할 수 없지 .지옥에서 야마자키에게 설명을 들을 이유도 없으니까.
오오카미 : 뭐라고?
모쿠지키 : 제도는 사악한 에너지에 의해 번영한거야. 너희들은 그 사악함을 봉인하려고 하고 있다. 그러나 그것은 부질없는 꿈이야.
콘고 : 말이 너무 길어.... 모쿠지키!
모쿠지키: 하하하하하 힘이야말로 정의 확실히 보여줘라 콘고!!

재수 없는 말만 지껄이는 모쿠지키, 이때 레니가 모쿠지키의 마조기병를 한방에 처리한다. 당황해서 도망가는 모쿠지키. 레니 덕분에 이제 콘고만 상대하면 된다. 앞쪽에 미사일 포대가 포진해 있으니 우선 그 쪽에 혼자 있는 레니를 이용해 포대를 부순 뒤 이동하자. 포대만 없으면 적들의 레벨도 낮으니 쉽게 끝낼 수 있는 전



흑귀회 오행중 콘고 호방한 성격이다



모쿠지키, 자신의 계산을 과신하는 타입


레니를 이용해 처리하자

투다.
콘고:자아, 장난은 끝났다. 시작할까? 언제라도 덤벼라!!

이번 전투의 보스전은 가장 기본적인 형태로 앞으로 이러한 형식의 보스전이 많이 나올 것이다.

Check! 보스와의 정식 싸움

보스와 싸우는 정석. 우선 산(山)작전으로 보스의 필살공격을 견뎌낸다. 그런 다음 일제히 필살기를 퍼붓는다. 순번을 미리 살펴서 기합이 다찰 것 같으면 공격을 미룬다. 회복을 한다해도 고작 200 정도이니 무시한다. 산(山)작전 중이니 만큼 보스이외의 적들의 공격은 무시한다.

콘고의 마조병기 대일검은 통상기


콘고의 필살기 '귀신이전살'


보스전에서는 산(山)작전이 기본

는 일직선, 필살기는 집단 공격이므로 서로 뭉쳐 있지 않게 조심하자.

전투가 끝나고 콘고는 오오카미의 이름을 기억해 두겠다며 도망친다. 추격은 제국화격단에서는 금물. 시민의 안전을 지킨 것으로 만족하자. 그런데 아이리스가 위험에서 벗어나 아이들을 달래고 있는 한 가족을 보더니 먼저 돌아가겠다면 가버린다. 아이리스.... 부모님이 보고 싶은 걸까?

어드벤처 파트 2

극장으로 돌아와 밤이 되니 사쿠라가 살롱에서 레니의 환영회를 계속한다고 한다. 그렇군 도중에 전투가…. 까맣게 잊고 있었다. 살롱으로 가보면 모두들 모여서 아이리스가 가져온 과자를 먹고 있다. 아이리스는 아버지가 편지와 함께 보내 주신거라며 자랑하는데 오리히메가 괜히 심술을 부린다. 고작 아버지의 편지 따위로 기뻐하는 것이 우스꽝스럽다며 아이리스를 비꼬기 시작한다. 결국 아이리스의 영능력이 폭주하게 되고 살롱은 엉망진창이 되고 만다. 아이리스는 도망치듯 나가버리고…. 레니는 환영회를 받을 팔자가 안 되나 보다. 아직 극장안에 있을 아이리스를 오오카미와 사쿠라가 찾아 나선다. 극장의 이곳저곳을 돌아다녀 보자.

특히 1층 대도구실에서는 역시 오늘 신입으로 온 사키가 갑자기 안아달라고 한다. 화격단의 일이 익숙치 않

아 불안해서 견딜 수가 없다고 한다(함부로 선택을 하면 사쿠라와의 신뢰도가 떨어질 수도 있다).

대도구부실에서는 또 한 사람과 만나게 되는데, 그는 바로 오오카미의 사관학교 동기 카야마 유이치이다. 갑자기 기타 하나를 가지고 나타나 폼잡는 아주 엉뚱한 녀석이다. 도대체 어떻게 여기에 있냐고 오오카미가 물으면 그런건 중요하지 않다며 오히려 오오카미의 여난을 은근히 비꼰다(음.. 뭔가 있을 것 같은 녀석이다). 어쨌든 중요한 것은 녀석의 이 말 "다락방에 네가 찾는 것이 있다" 무슨 말일까? 혹시 아이리스가 다락방에? 말을 마치곤 카야마는 홀연히 사라진다. 정말 이상한 녀석.



과자를 먹으며 레니가 말했다. "영양가가 적어"



으아! 또 시작이다



레니는 뒤에 누군가 있으면 반사적으로 공격을 한다고 한다



오리히메, 그녀도 아이리스를 찾고 있다


갑…갑자기 게임이 18금으로?


뭐…뭐야 이녀석은?

카야마의 말대로 다락방에 가보면 아이리스가 있다. 아이리스는 레니의 환영회를 망쳐놨다고 미안해하고 있다. 아이리스… 부모님과 따로 떨어져 사는 것이 쉬운 일은 아니지. 아이리스를 데리고 내려가려는 오오카미에게 아이리스는 부모님께 답장을 써야겠다며 편지를 써달라고 한다. 오오카미의 방에서 편지를 쓰기 시작하는 아이리스. 편지의 내용은 잘 생각해서 선택하자(신뢰도를 위해서!.... 아이리스와는 별로 엔딩을 보고 싶지 않지만…) 사실 아주 어릴 적부터 영능력을 쓸 수 있었지만 컨트롤할 줄 몰랐던 아이리스는 다른 사람들에게 폐를 끼치지 않기 위해서 독방에서 쓸쓸히 지냈다. 친구라고는 오직 장폴뿐, 아이리스는 사실 외로운 아이였던 것이다. 이런 아이리스를 부드럽게 위로해 주며 언제나 함께 있어주겠다고 오오카미는 약속한다. 아이리스는 기뻐하면서 오늘 밤 오오카미의 방에서 자고 싶다고 한다. 어린애 재우는 건 쉬운 일이 아니지(하지만 신뢰도는 올려놓고 봐야…). 자면서도 언제나 같이 있어 달라고 잠꼬대하는 아이리스, 역시 어린아이의 귀여움이 있군.



아이리스 울고 있다



아이리스는 외로운 아이였는데…



자는 모습은 정말 귀엽다

다음날 아침 평온한 마음을 되찾은 아이리스와 함께 아침식사를 하러가자, 마침 요네다가 잠시 육군성에 갔다온다며 아이리스의 편지를 부쳐준다고 한다. 신나하는 아이리스. 이때 경보가 울린다. 요네다는 오오카미에게 자신이 없는 동안 부탁한다며 육군성으로 가려는데 그만 구두끈이 끊어지고 만다. 불길한 징조! 아무튼 적이 출현했으니 출동이다. 이번에 적의 출현지점은 시부야. 적 마조기병이 대량의 자재를 운반하고 있다고 한다. 우선 운반하는 자재를 모두 파괴하는 것이 목표다. 역시 두가지 작전 선택이 나오는데 하나는 속공으로 모두 파괴하는 것이고 다른 하나는 정보를 수집한 후 공격하는 것이다. 작전의 차이는 자재에 색깔이 표시되는가 안되는가의 차이다. 속공을 하게 되면 모든 자재를 다 파괴해야 하는데 그 안에는 적이 나오기도 하므로 조금은 까다로운 전투가 될 것이다. 정보 수집 후 공격을 하게되면 파란색으로 표시된 자재만 부수면 된다. 자 작전을 선택했으면 탄환열차 굉뢰로를 타고 시부야로 출격! 한 편 요네다 장관은 육군성에서 볼일을 마치고 극장으로 돌아가려 할 때 누군가에게 저격 당하게 된다.


누군가 요네다를 노리고 있다



돌아가겠다는 일념뿐인 요네다

시뮬레이션 파트 2

앞서 말했듯이 자재를 파괴하는 것이 목적이다. 산악 지대이므로 풍(風) 작전을 써서 신속하게 자재를 파괴하자.특히 이쯤되면 아이리스의 이동력이 엄청날 테니 윗쪽의 자재들은 아이리스를 이용해 부수자. 자재를 부수고 나면 보스 모쿠지키가 등장한다. 모쿠지키의 마조병기의 필살기는 「원공」이라는 옵션에 기합을 채워주는 것으로 공격방식은 통상기밖에 없다. 옵션인 원공의 필살기 역시 위력이 보잘 것 없으므로, 산(山) 작전으로 지권 만을 집중공격하자. 무척 쉬운 보스다(어제 왜 레니에게 한 방에 갔는지 알 수 있다). 물리치면 묘한 말을 남긴다.







속공을 선택하면 모든 자재를 부숴야 한다



쓸데없는 필살기 '호시염림연무'



승리의 포즈 결정!

모쿠지키 : 으음으으...내 계획을 뛰어넘다니.. 과연 요네다가 모은 정예들, 쿠후후후 뭐 좋아. 여기까지 시간을 끌었으면 충분해..... 운명의 톱니바퀴는 돌아갔다.

시간을 끌다니 무슨 뜻일까? 아무튼 또 다시 승리했으니 언제나처럼, 승리의 포즈 결정!

이제 슬슬 극장으로 귀환하려는데 키네마트론으로 연락이 온다. 요네다가 누군가에게 저격당했다는 것. 모쿠지키의 말 뜻은 이것이었나? 제국화격단의 위기다!



제3화 아아! 맞선

어드벤처 파트

연락을 받은 하나구미의 대원들은 요네다가 입원해 있는 육군병원으로 찾아간다. 이미 와있던 사키의 말로는 저격범이 대담하게도 육군성 앞에서 요네다를 노렸는데도 전혀 잡힐 기미가 안 보인다고 한다. 의사의 말로는 요네다가 정신을 차릴 확률은 거의 제로라고 말했다고 한다. 붕대를 감고 누워있는 요네다 장관. 극장으로 돌아온 오오카미는 걱정이 태산이다. 요네다의 회복도 문제지만, 그가 없는 사이 화격단을 어떻게 이끌어가야 할지… 하지만 대장이 기운없어 보이면 안될 일. 극장의 이곳저곳을 다니며 대원들의 모습을 보러 다니자. 정시까지 시간 제약이 있으니 대원들이 있을 만한 곳을 잘 생각해 보고 다니자.



의사 말로는 경이적인 체력덕택에 고비를 넘겼다는데....



대체 그녀는 왜 맨날 이 곳에 있는 걸까?



편지 때문에 더욱 슬퍼하는 아이리스

정시가 되면 카스미가 와서 방금 재계 관계자 분으로부터 연락이 왔는데 제국화격단에 대한 재계의 원조가 일제히 끊어진 것 같다고 한다. 이렇게 되면 자금적으로도 화격단은 이끌어 갈 수 없게 된다. 하지만 죽으라는 법은 없다. 제국 화격단의 또 다른 모습 제국 가극단이 있지 않은가? 이번 여름 공연을 성공시키면 자금 문제는 어느 정도 해결 될 수 있다. 모두에게 이 사실을 알리고 반드시 이번 여름공연을 성공시키자고 다짐하는 오오카미. 하지만 이번 여름공연의 연극인 리어왕의 주인공 '리어왕'을 맡을 배우가 없다. 남자배역을 할 만한 그런 대원이 화격단중에서…키리시마 칸나뿐. 하지만 칸나는 수행중인데 어떻게 해야 하나? 진퇴양난에 빠진 하나구미.

"헷 뭐야 뭐! 전부 모여서… 앞좋은 표정들이구만."

엥 이 목소리는? 칸나! 신께서 도우셔서 구사일생으로 칸나도착! 자초지종을 들은 그녀는 즉시 연극 리허설의 분위기를 잡아낸다. 과연 칸나. 칸나의 귀환으로 화격단은 활기를 찾아가고 비극인 리어왕을, 요네다의 쾌유를 바라는 마음에서, 해피엔딩으로 바꾸는 등 연극도 순조롭게 준비되어 간다. 한 숨 돌린 오오카미. 저녁이 되면 키네마트론을 통해 스미레의 통신이 날아온다. 스미레는 다짜고짜 자신과 화격단중 어느 쪽이 더 중요하냐고 묻는데.... 모두에게 미안하지만 이런 호감도 찬스를 잃을 수는 없으므로 스미레가 중요하다고 답하자(듣는 사람도 없으니) 스미레는 고맙다고 말을 하지만 평소의 그녀답지 않게 뭔가 우울해 보인다. "안녕히"라는 한마디를 남기고 통신을 끊는 스미레 무슨 일이 생긴걸까?



카스미의 안좋은 소식



칸나 정말 잘 왔어!



실패하면 그 자리에서 벤으니 조심하자



왠지 슬퍼보이는 스미레

한 편 제도의 새로운 적으로 나타난 '흑귀회'의 본거지에서는

오니오 : 모였나? 흑귀회 오행중

콘고 : 오니오! 너 언제부터 두목이 된거냐? 집회를 할 틈이 있다면 녀석들을 해치워 버리자고!

츠치구모:보기 흉해요. 콘고. 당신은 한 번 졌어. 닥치라구!

모쿠자키:후웃훗훗훗, 변함없이 당차군. 츠치구모 하지만 그 전투 결코 쓸데없는 것은 아니었어.모든 것은 예상대로였어.

카사:이기고 지는 것은 상관없어. 어떻게 죽이는 가가 문제겠지.

오니오:스이고 쪽은 어떤가?

모쿠지키:이미 임무에 들어갔다.멋지게 해치웠어.

오니오:그런가? 헌데 이번에 오행중을 소집한 것은 다름이 아니라.... 그분의 힘에 의해 재계로부터 화격단으로의 원조를 끊을 수 있었다.

카사:훗 적의 보급을 끊는 공격입니까? 쓰레기에게는 어울리는 대우 아닙니까?

콘고:흥, 얄은 잔꾀군.

오니오:하나 그래도 자금을 보태주는 자가 있다.



모쿠지키 :후훗훗훗훗 그 정도의 일이라면 이미 염두에 두고 있다. 자금원을 끊으면 그만인거야. 그렇지? 오니오
오니오 : 괜한 참견을 했나?
콘고 : 그런건 나에게 맡겨라!
츠치구모 :흥, 당신이 타는 대일검은 아직 수리되지 않았어. 그 일은 이 츠치구모에게 맡겨주시죠. 도망치려고 허둥대는 사냥감은 이미 잡은 거나 같아. 이빨을 세우는 사냥감을 쓰러뜨려야 사냥도 재미있지.
오니오 :좋다. 가라 츠치구모!
콘고 :기다려! 대일검은 곧 수리된다. 녀석들을 해치우는 건 나다.
오니오 :대기해라 콘고!
콘고 : 웃.... 쳇!
오니오 :츠치구모 ......그분의 기대를 저버리지 마라.

흑귀회의 검은 손길이 다시 뻗쳐오고 있었다.



이 녀석이 바로 흑귀회 대장 오니오



오행중의 한명 츠치구모



오행중의 한명 카샤

제국 극장에서는 리허설이 한참 진행중인데 오오카미는 어젯밤 스미레의 통신이 아무래도 마음에 걸린다. 무슨 일이냐고 칸나가 물어오지만 대답하지 말자. 그것은 두 사람 사이의 이야기다. 잠시 후 유리가 빅 뉴스를 가지고 온다. 스미레가 결혼한다는 것. 상대는 마키히시 자작의 자제분. 스미레가 결혼하면 칸자키 재벌이 제국화격단의 원조를 재개한다고 한다. 어젯 밤의 통신은 이것 때문이었나? 부하를 팔아 돈을 마련할 수는 없는 일. 하나구미 전원은 즉각 스미레를 도우러 간다. 무지하게 큰 칸자키 저택. 하지만 문이 닫혀 있어 들어가지 못하고 집사는 이런 일을 예상하고 있었는지 아주 단호하게 돌아가라고 한다. 칸나가 한바탕 뛸려고 하지만 말리자(カンナを止める) 어차피 문은 열리게 되어 있다. 문이 열리고 안으로 뛰어들어가는 하나구미. 방해군들이 나타나지만 하나구미의 전투력 앞에서는 무용지물이다. 하지만 시간이 별로 없으니 뒤는 사쿠라들에게 맡기고 칸나와 함께 맞선이 한 참 진행 중인 거실로 뛰어드는 오오카미. 반가워하는 스미레를 제치고 스미레의 할아버지인 칸자키 츄우키는 협상을 제안한다. 이대로 돌아가면 화격단의 원조를 재개하고 그렇지 않으면…! 물론 오오카미의 선택은 스미레를 데려가는 것이다. 츄우키는 그것을 제국화격단의 뜻으로 받아들여도 괜찮겠냐고 물어오는데.

"괜찮습니다. 제국화격단 부사령으로서 지금의 얘기, 승인합니다."

갑자기 나타난 제국 화격단 부사령관 후지에다 카에데. 이제 스미레를 데려 갈 수 있게 되었는데 순간 굉음이 들리면서 적이 출현한다. 카에데는 이럴 것을 알고 있었다며, 상경환으로 광무를 운반해 왔으니 즉시 전투태세에 들어가라고 한다. 스미레는 자신의 길을 걷기로 결심하고 할아버지와 담판을 짓는다. 츄우키는 스미레 한 사람을 생각하는 화격단의 마음을 알겠다며 대신 원조는 하지 않겠다고 한다. 자신의 길은 스스로 걷는 법.



스미레가 괜히 공주가 아니었군



카이마가 문을 열어준다



손가락을 다친 오오카미, 칸나가 치료해준다



만만치 않다. 과연 대재벌회장



머리모양만 바꾸면 아이메다



하나구미의 모두를 선택한 스미레

시뮬레이션 파트

전투에 앞서 역시 작전 선택이 나온다. 우선 '적을 해치울것'인가 '사람들의 안전을 확보할 것'인가의 두가지다. 전자의 경우는 눈앞에 적들만 해치우면 되고, 후자의 경우는 사람들이 모두 피난할 때까지 계속 나오는 적들을 상대해야 한다. 현시점에서는 칸나와 스미레의 전투력이 높을 테니 이 둘을 양사이드에 두고 가운데 분수 쪽으로 적이 모이면 필살공격으로 해치우자. 보스는 츠치구모의 '팔첩' 통상기와 필살기 모두 360도 범위이므로 포위할 때 신경을 써야한다.

전투가 끝나면 츠치구모는 도망가고 화격단은 극장으로 돌아온다. 아까 나왔던 후지에다 카에데가 정식으로 소개를 하는데 역시 아야메의 동생이었다. 언니의 뒤를 잇는 동생. 이때 유리와 카스미가 또 빅뉴스를 가져오는데 바로 요네다 장관이 의식을 찾았다는 것. 2개월 후에는 퇴원할 수 있다고 하니 정말 안심이다.

여름공연 리어왕 의 막이 올려졌다. 관객은 물론 초만원. 리어왕은 대 성공을 거두게 되고 어려운 위기를 잘 넘긴 화격단에는 다시 생기가 돈다.








스미레와의 합체 공격



승리의 포즈 결정!


제국 육군대신 쿄고쿠 케이고



리어왕은 대성공을 거둔다



술이 없으니 조금 힘들겠지 요네다.


그녀는 싸움을 목격했다



「신도멸각」을 맡기는 요네다

제4화 대폭발! 불의 미녀 기생 걸즈

이제 여름으로 접어드는 날씨 어가미와 사쿠라는 요네다의 병문안을 간다. 이것도 일이라며 땀을 흘리는 오오카미. 그런데 갑자기 하얀 강아지가 한 마리 나타났다. 녀석 귀여운 모습으로 순식간에 사쿠라의 신뢰도를 높인다. 무서운 녀석이군(필자는 혹시 흑귀회의 첩자가 아닌가 의심했다). 하지만 이녀석이 차도 한 가운데를 겁도 없이 지나가고 오오카미는 강아지를 구하기 위해 몸을 날린다. 간신히 강아지를 구해내는 오오카미. 그런데 차에서 내린 군인들이 오오카미에게 시비를 건다. 육군의 장교인 한 사람이 오오카미가 제국화격단 대장임을 알아보고 강아지 따위에 연연하고 여자와 히히덕거리는 너 따위는 제국군인의 수치라며 주먹을 날린다. (어쩔 수 없이 맞아야 하는 부분. 분하다). 쓰러지는 오오카미를 부축하는 사쿠라 앞에 차안의 인물 육군대신 쿄고쿠 케이고가 나타난다. 그는 사쿠라의 아버지 신구지 카즈마를 잘 알고 있는 듯이 말하면서 아버지 같이 개죽음은 하지 말라고 사쿠라에게 말한다. 사쿠라는 아버지를 그런식으로 이야기한 쿄고쿠를 증오하게 되고..... 아무튼 문병을 왔으니 요네다는 만나봐야겠는데....엉? 이미 다른 면회자가 있는 듯하다.

???: 면목없습니다. 장관, 우리들이 좀 더 신경썼더라면 이런 일이 .....
요네다: 신경 쓸 일이 아니야. 나도 그런곳에서 저격당할 줄은 꿈에도 몰랐다구. 나도 또 끈질기게 살아남았지만 말이야 와하하하... 자아 너도 자신의 임무로 돌아가라. 언제까지 끙끙 고민하지 말아라.
???: ....알겠습니다. 계속해서 임무로 돌아갑니다. 그러면 실례합니다.

병실에서는 카야마가 나온다. 아니 이녀석이 여긴 또 왠 일일까?그리고 임무라니 무슨? 카야마는 여느때처럼



혹시 흑귀회의 스파이가 아닐까?



어서 구해라 오오카미

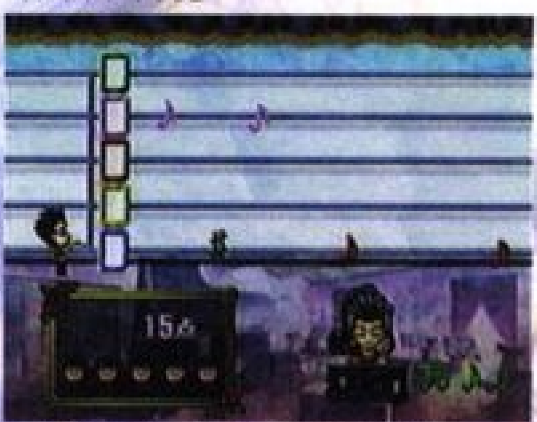
오오카미의 질문을 모두 회피하고 먼저 가버린다. 대체 카야마는 화격단과 무슨 관계일까? 병실 안에 들어가보면 요네다는 이제 건강을 되찾은 듯하다. 요네다는 오오카미의 상처를 보고 무슨 일이냐고 묻는데 오오카미는 그냥 넘어졌다고 한다." 흠 그건 이상한데. 부기도 가라앉아버렸나요 오오카미?" 목소리의 주인공은 바로 홍란! 하나야시키 지부의 일을 일단락 짓고 돌아오는 길이라고 한다. 아무튼 그녀의 얘기가 발단이 되어 사쿠라가 결국 아까의 싸움을 요네다에게 이야기한다. 요네다의 말로는 쿄고쿠 케이고 그는 젊은 나이에 육군대신의 자리까지 올라 '군부에 의한 통치국가' 라는 과격한 이상을 주창하고 있다고 한다. 상대하지 않는 것이 좋다며 사쿠라를 달래는 요네다. 이제 돌아가려고 하면 요네다가 오오카미만 따로 남게하고 자신의 검 「신도멸각」을 맡긴다. 중요한 것이기에 믿을 만한 사람에게 맡긴다는 요네다(왠지 유품같아서 찜찜하다). 돌아오는 길에 아까 그 강아지를 다시 만나게 된다. 이것도 인연이니 극장에서 키우기로 하는 오오카미.

극장으로 돌아와서 강아지의 이름을 짓고 나면 극장을 돌아다닐 수 있는데 홍란이 4시에 자기방으로 와달라고 하니까 1시간 동안 돌아다녀보자. 특히 3시 30분 이전에는 음악실에서는 오리히메와, 30분이후로는 정원에서 사쿠라와 미니게임이 준비되어 있으니 신뢰도를 위해서 힘내자! 또한 살롱에서는 스미레가 차를 마시고 있는데... 러시안티에는 무엇이 들어가는지 아느냐고 물어본다. 괜히 어설프게 대답하지 말고 간장이라고 말해서『しょう油かな?』유모어로 가장하자(무식한 오오카미). 과연 스미레는 농담도 잘 한다며 넘어간다. 그리고 이번에는 차 시중까지 시키는데 차를 맛있게 마시려면 먼저 더운물로 컵을 데우는 것이 좋다고 한다(お湯をそそぐ). 이로써 스미레의 신뢰도 역시 업(UP)! 이외에도 많은 이벤트가 있으니 꼭 다 볼 수 있도록 하자(덤으로 지하욕탕에 가보면 사쿠라가 목욕하는 장면을…). 이제 4시가 되어서 홍란의 방에 가면 홍란이 자신의 이야기를 해준다. 어렸을 적, 중국 신해혁명으로 집도 가족도 모두 잃은 홍란, 아야메의 권유로 화격단에 들어왔지만 낯선 곳에서의 생활이 쉬울 리가 없었다. 그럴 때 홍란에게 힘이 되어준 사람이 요네다였다. 자신에게는 세 명의 아버지가 있다며 중국의 아버지, 일본으로 왔을 당시의 고베의 아버지, 그리고 요네다를 꼽는다. 그렇기에 저격범을 절대 용서 할 수 없다는 홍란. 왠



지 살기마저 느껴진다. 그건 그렇고 4시까지 오라고 한 이유는 역시나 새 발명품의 실험대상이 되어 달라는 것. 이번에는 소형폭탄이다. 으악!


사쿠라와의 미니게임


오리히메의 미니게임, 음표의 색깔을 맞추자.



레니, 인간보다 강아지에게 더 큰 반응을 보인다



홍란에게 있어 아버지 같았던 요네다 장관



불쌍한 오오카미, 만년 햄스터

한편 흑귀회에서는…

오니오:.....

모쿠지키:오니오...내게 불일이란 뭐지?

오니오:요네다 잇키의 암살....실패한 것 같아....

모쿠지키:음.... 스이고로부터의 연락으로는 의식을 되찾았다라던가. 하지만 그것도 나의 계산 안.... 걱정할 필요는 없어. 그것으로 얼마동안 요네다는 움직일 수 없어. 후후후..... 제국 화격단, 그리고 또 한사람의 방해꾼을 동시에 없애는 좋은 기회가 왔다고 할 수 있지

오니오:야마구치 오호인가?

콘고:내가 하겠다! 그 파란 녀석… 그 녀석은 보통이 아니야 정말로 싸우고 싶지 않았다.

모쿠지키:서두르지 마라 콘고여. 싸움이란 것은 우선 첫째로 적의 정보수집에 달려있고, 승리라는 건 정보로부터 얻어진 주도면밀한 계산의 결과인 거야. 콘고 너는 이미 한 번 시합을 마쳤다. 이 시점에서는 아직 제국화격단과 싸울 수 없어. 카샤에게 맡기는 것이 좋겠지.

카샤: 그 어린 여자애 정도의 쓰레기들과 싸우라고 말씀하시면 싸우겠습니다만… 그 야마구치와 쓰레기들을 모아 두는 준비는 해 주실 수 있겠지요?

모쿠지키:음 이미 스이고가 움직여 주고 있다. 모든 계산은 끝났다.

츠치구모:…스이고? 마음에 안들어! 그 불여우 정말로 잘하고 있는건가?

콘고:어이 그렇게 말하지 마라 츠치구모, 이런 일을 시킨다면 스이고 보다 더 뛰어난 놈은 없어.

오니오:그러면… 맡기겠다. 카샤

카샤:크크크… 모든 것을 불태워서 없애버리는 나의 불꽃, 천천히 감상하시길…

이번에는 카샤가 화격단을 없애러 오게 되었다.

극장에는 서서히 밤이 찾아오고 쉬려고 하는 오오카미에게 칸나와 아이리스가 찾아와서 큰일이 났다고 알린다고 말한다(또 뭔가? 쉴 틈이 없군). 사쿠라와 홍란이 육군대신 쿄고쿠에게 할 말이 있다며 찾아 나섰다는 것. 사키가 육군성에서 들은 소문을 듣고 나간 것이다.

그 소문에 의하면 쿄고쿠가 오늘 밤 어떤 요정에서 회합을 연다고 한다. 자칫하면 큰 소동이 될 수 도 있는 일이다. 결국 오오카미는 그 요정으로 두 사람을 찾으러 간다. 하지만 벌써 이 두 아가씨들은 겁도 없이 기생으로 가장해서 요정안으로 잠입하는데 방을 잘못 들어가 그만 야쿠자들에게 술을 따라주는 신세가 되고 만다. 뒤늦게 쫓아온 오오카미도 요정 안으로 들어오지만 야마구치란 사람에게 걸려서 대작까지 해주는데…(대장과 대원이 똑같군…). 이때 야쿠자들에게 봉변을 당하는 사쿠라. 홍란의 소형폭탄 덕분에 위기를 넘기고 바로 옆 방에서 술을 마시고 있던 오오카미는 야마구치에게서 쿄고쿠가 이곳에 오지 않았다는 말을 듣는다. 어떻게 된 일일까? 순간 "불이야!"라는 외침이 들린다. 누군가가 요정에 불을 지른 것이다. 즉시 사람들을 피난시키는 사쿠라. 과연 제국화격단답다. 그런데 홍란은 갑자기 방화범을 잡겠다며, 불 속으로 뛰어든다. 평소의 그녀의 얼굴이 아니었다. 경황중에 오오카미는 사쿠라를 만나게 되고 자초지종을 듣게 된다. 결국 홍란을 찾아 불속으로 뛰어드는 오오카미. 장지문을 열고 들어온 순서를 잘 기억해서 나중에 탈출에 성공하자! 홍란은 미치광이처럼 불 속을 헤메고 다니는데

오오카미:홍란! 홍란, 기다려!!

홍란:아…오오카미

오오카미:홍란, 뭘하고 있는 거야! 빨리 이곳을 빠져나가지 않으면….....!

홍란:오오카미… 뭐예요!? 요네다를 죽이려했고, 집에 불을 지르고… 이젠 싫어요! 여러 사람들이 다치는 것은!

오오카미:진정해 홍란!

홍란: 비켜요 오오카미! 나 이제 싸우는 건 싫어요!! 이 불에 타서 죽을 거야!

오오카미:홍란....

'찰싹' 뺨을 때리는 오오카미(『頬をたたく』) 그녀는 불을 보고 어릴 때 일이 생각나서 잠시 이성을 잃었던 것이다. 가족들이 모두 불에 타 죽었으니 그럴 만도 하다. 이제 요정을 빠져 나가야 하는데 어느 쪽의 장지문을 열고 가야 할까? 아까 들어온 순서를 기억한다면 그 역순으로 빠져나가자(주의할 것은 장지문의 방향도 반대여야 한다는 것). 간신히 요정을 빠져 나온 두 사람. 그 앞에 카샤가 나타나고…

카샤:호오, 아직 타지 않고 남은게 있었나?

크크크크…… 내 이름은 카샤 흑귀회 오행중의 한 사람……

오오카미:흑귀회라고!? 이 화재는 너의 짓인가!?

카샤:크크크크… 자 그러면 제국화격단을 야마구치란 쓰레기와 함께 모조리 태워버릴까?

오오카미: 야마구치…? 왜 그 사람을 노리지?

물론 대답해 줄 리가 없는 카샤. 하지만 야마구치는 사쿠라가 피난시켰고 때맞춰서 상경환이 광무를 싣고 나타났다. 나이스 타이밍. 이제 카샤에게 진짜 뜨거운 맛을 보여주자!



겁도 없이 요정으로 침입하는 두 사람



이 방인 것 같기도 하고...



손님으로 와 있는 야마구치. 그는 쿄고쿠를 잘 알고 있는듯하다.



불이나자 홍란이 폭주하기 시작한다.



홍란을 정신차리게 하기위해 뺨을 때리는 오오카미, 신뢰도는 올라간다



문의 순서와 위치가 역순, 우, 좌, 정면, 좌 라면 우, 정면, 우, 좌 로...



불꽃의 카사! 장갑에 헤어스타일까지.... 혹시 쿠사나기 일족!?

시뮬레이션 파트

이번 전투의 목적은 야마구치를 안전하게 피난시키는 것이다. 역시 두가지 작전 선택이 나오는데, 첫째는 오오카미가 미끼가 되어 적의 시선을 끌 동안 야마구치를 피난시키는 것이고, 다른 하나는 모든 대원이 야마구치를 보호하면서 피난시키는 것이다. 야마구치는 고급승용차를 타고 탈출하는데 적들이 이 차를 노리지는 않으므로 두 작전은 별로 차이가 없다. 야마구치가 안전한 곳에 다다르면 보스인 카샤가 나타난다.

카샤: 홍련의 불꽃… 역시 아름답다. 이 나의 불꽃으로 태워진다니 운이 좋은 쓰레기들이군요.
홍란: 너, 너는… 흑귀회... 카샤!!
오오카미: 네가…네가 거리에 불을 지른 거냐?
카샤: 네 그래요. 추잡한 쓰레기들은 불태워질 뿐이니까요.
홍란: 쓰…쓰레기라고!? 죄 없는 사람을 괴롭히고 뭐, 생각이라고는 없군. 내가 혼내주겠어.
카샤: 크크크…
홍란: 뭐··뭐가 우습다는 거야!
카샤: 당신들이 이곳 사람들을 피난시킨 장소… 그곳에는 이미 폭탄이 장치되어 있지요. 크크크… 내가 가지고 있는 기폭장치를 작동시킨다면 어떻게 될까?
사쿠라: 아… 이런 비열한 녀석!



홍란은 후방지원형이다



그녀의 사격솜씨는 일품이다


무지막지한 필살기 홍련화륜창


오오카미와 홍란의 합체 필살기를 쓸 수 있다.



전원이 모인 승리의 포즈결정!



그 술취한 아저씨가 해군대신?

오리히메: 나쁜 !사람의 생명을 뭘로 생각하는 겁니까?
카샤: 쓰레기를 불태워서 제도를 깨끗하게 하고 있는 겁니다.
칸나: 아… 이자식!
아이리스: 아이리스… 이녀석 굉장히 싫어!
스미레: 이 남자…
정말 비열한 사람이군요.
레니: …….
홍란: 너에게 …… 너 따위에게 나는 절대 지지 않아!! 나는……나의 소중한 사람들을 위해서라도 질 수 없어!
카샤: 크크크… 언제까지 큰소리 칠 수 있을까요.

기폭장치를 누르려는 카샤. 순간 한발의 총성이 들리고 기폭장치가 카샤의 손에서 떨어진다.

???: 거기까지야.
카샤: 윽! 기폭장치가 ….. 웬 놈이냐!?
오오카미: 저것은!
마리아: 제 시간에 온 것 같군요.
오오카미: 마리아! 마리아 아냐?
아이리스: 마리아다! 마리아가 와 줬다!!
마리아: 대장 늦었습니다. 마리아 타치바나 지금 막 하나구미에 복귀했습니다.
오오카미: 아아. 마리아가 와 주었으니 일당백이군...

하나구미의 모든 대원이 모이는 순간이다(즉 필살기의 횟수도 많아졌다는 뜻). 카샤 역시 어려운 보스는 아니므로 빨리 없애자.

카샤: 왜··왜! 내가 지다니! 이런 쓰레기들에게!! 기억해 둬라 쓰레기들. 불태우고 불태우고 또 불태워주겠다. 화격단도… 이 제도도…… 쓰레기는 모두 불태워 주겠다.

역시나 또 도망치는 카샤. 오행중 녀석들 죽지를 않는다. 며칠 뒤 제국극장의 한 귀한 손님이 찾아온다. 바로 해군대신 야마구치 오호. 그 요정에서 봤던 아저씨가 해군대신이었다니. 그는 제국화격단의 전투는 정말 멋졌다며 흑귀회가 제도를 위협하고 군부에서는 불온한 움직임이 전해지고 있는 지금 해군대신으로서 화격단을 지원해 주겠다고 약속한다. 이제 요네다만 돌아오면 완벽해지는 제국화격단!

제5화 즐겁고 수줍은 여름 휴가

어드벤처 파트

이번 화는 완전히 신뢰도 올리기 대작전이다. 엔딩을 보고 싶은 대원의 호감도를 올려주자! 내일부터 제국 극장은 여름휴가. 이제 표 찍어 주는 일도 잠시 쉬고 느긋이 보낼 수 있게 됐다. 이런 때에 무얼 할까? 매점의 츠바키는 다음 달에는 일 때문에 자리를 비운다고 한다. 응? 츠바키에게 무슨 일이? 카스미와 유리도 가르쳐주지 않는다. 무슨 일일까? 츠바키가 자리를 비운사이에는 다른 아이가 와서 매점을 맡는다고 하는데….. "여어 모두들 다녀왔어."낯 익은 목소리가 들려온다. 요네다가 퇴원한 것이다. 평상시와 다름없이 건강해 보이는 요네다. 유리는 벌서 이 빅 뉴스를 모두에게 알려야겠다고 뛰어간다. 드디어 제국화격단 합체 완료다. 퇴원을 축하하는 환영회에서 요네다는 모두들 자신이 없는 동안 잘 해 주었다며 감사의 말을 전한다. (대체 이 사람들은 환영회만 열고 있구만) 감사의 의미로 요네다는 '아타미 3박4일 온천여행'을 제안한다. 이번 여름 휴가에 어울리는 코스다. 제도가 걱정되기는 하지만 카에데가 남아있을테니 걱정말고 키네마트론을 가지고 다녀오기로 하자. 다음 날 현관에서 10시까지 집합하기로 한 하나구미. 아직 1시간 정도 시간이 있다. 여행을 떠나기 전에 극장을 한번 둘러보고 가자.특히 격납고로 가

Check!

광무의 장갑 시르스우스 강철

이야기는 미국 남북전쟁당시까지 거슬러 올라간다. 당시 남부군은 전쟁에 마술을 도입했는데 이른바 '주살(呪殺)'이었다. 북군에서는 '주살'에 방어할 수단이 없었고 병사와 시민들은 픽픽 쓰러져갔다. 그러던 중 그 살아남을 수 없는 전장에서 생존자가 발견되었다. 그것은 증기 트랙터안에 있던 갓난아기였다. 그 증기 트랙터는 납을 철에 녹인 싸구려 금속이었다. 이 금속이야말로 요력을 방어 하는 힘을 가진 시르스우스 강철이었던 것이다. 광무도 이 시르스우스 강철로된 다웃을 장비하고 극장의 지하부분도 같은 재질로 만들어져 있다. 때문에 '마(魔)'에도 대항 할 수 있는 것이다.



그녀는 여기서 무얼하고 있던 걸까?



스미레 그녀에게 소설을 권하자

면, 홍란이 광무를 점검하면서 광무의 장갑에 대해 들려준다.

9시 30분 부터는 홍란이 정원에서 토마토를 따는 것을 도와주는 미니게임도 있다. 또 사무국에서는 유리가 지하창고에서 유령이 나온다고 말해주는데… 여러 곳을 돌아다니면서 대원들이 주로 있는 곳도 체크해 두자(키네마트론을 가져가는 걸 잊지 말도록). 자 10시가 되고 이제 출발하는 일만 남았는데 대체 뭘 타고 가지? 설마 상경환이라도 타는 건 아니겠지?



요네다가 가지고온 여행 선물


연쇄효과로 박쥐를 물리치자



창고에서 이상한 소리가 들린다

Check!

트럼프게임 대부호

대부호는 트럼프를 낮은 카드에서 높은 카드순으로 내놓으면서 가진 카드를 다 내놓는 사람이 승리하는 게임이다. 원카드와 비슷한데 가장 낮은 카드는 3, 제일 높은 카드는 조커와 2다. 처음부터 2장을 내놓으면 나머지 사람들도 2장씩 내놓아야 하며 내놓을 수 있는 더 높은 카드가 없을 때는 '패스'하게 된다. 물론 높은 카드를 비축하기 위해 일부러 패스 할 수도 있다. 제일 먼저 카드를 다 내 놓는 사람이 '대부호', 그 다음으로 '부호', '빈민', '대빈민'으로 등급이 정해지고 각각의 포인트를 얻는다. 16포인트를 먼저 달성하는 사람이 이기게 되어있다. 이외에도 카드의 순위를 뒤집는 '혁명' 대부호를 일순간에 대빈민으로 만들어 버리는 '전락' 등의 룰이 있으므로 잘 살펴보자.


화투는 실증났다. 이번엔 트럼프다


홍란의 발명품


버스 폭발


아아! 아타미의 해변이다!

짜잔 요네다가 마련한 증기 버스! (이... 이런게 옛날에 있었나?) 즐거운 여행예감! 하지만 제도는 정말 괜찮은 걸까? 오오카미가 걱정하자 요네다는 지원도 불러놓았다며 걱정 말라고 한다. 지원? 바로 제국 화격단 비밀부대 바라구미(장미조)! 분명 남잔데 여자같은 한 마디로 게이집단. 이런 자들이 제도를 지킬 수 있을까? 요네다의 말로는 육군의 엘리트들이라는데…. 믿을 수 없다. 하지만 일단 가기로 한 여행 바라구미에게 맡기고 즐거운 마음으로 다녀오자.

버스 안에서는 대부호 라는 트럼프 게임을 할 수 있다.아타미까지 아직 시간이 있으니 신뢰도도 올릴 겸 한 번 해보자.

게임이 끝나면 또 다시 홍란의 발명품으로 버스는 아수라장이 되고.. 그사이에 일행은 아타미에 도착하게 된다.

일행이 묵을 곳은 검녹원이라는 오래된 여관, 들리는 애기로는 요네다의 친척이 운영한다고 한다. 묵는 사람도 일행뿐, 최고의 추억을 만들고 가자! 일단 산뜻하게 바다부터 보러 가자. 해군출신인 오오카미로서는 정말 고향에 온 기분이다. 그런데 "여어 오오카미"낯 익은 목소리…. 카야마가 또 다시 등장한다. 해군출신인 그도 바다에서 마음껏 폼을 잡고 있다. 도대체 왜 이곳에 있느냐고 물어보지만 남자가 바다를 보러 오는데 이유따윈 필요없다며 또 대답을 회피한다. 남자라면 바다를 바라보며 원대한 포부를 가져야 한다고 장황하게 늘어놓는 카야마. 역시 어디론가 가버린다(이녀석 왜 자꾸 나타나는 거야?). 아무튼 검녹원에서 여독을 풀고 저녁식사로 생선회를 먹는 하나구미. 역시 바다의 맛이 나오는군. 오리히메는 처음 보는 음식에 거부반응을 보인다. 간장과 와사비에 찍어 먹으라고 친절하게 말해주자(『しょうとわさびを使いなよ』).

저녁 식사를 마치고 슬슬 잘 준비를 하면서 베개 싸움도 벌이는 일행(신뢰도를 높일 수 있는 찬스다. 누구를 막아 줄까나?) 얼마나 힘이 좋은지 베개가 터져버린다. 마리아는 즉시 주위를 환기시키고 자칫 헤이해질 수 있는 분위기를 컨트롤 한다. 과연 마리아의 리더십이란. 자 이제 취침시간! 성인 남자라는 이유로 딴 방에서 자게 되는 오오카미. 밤 늦게 누군가가 찾아온다.

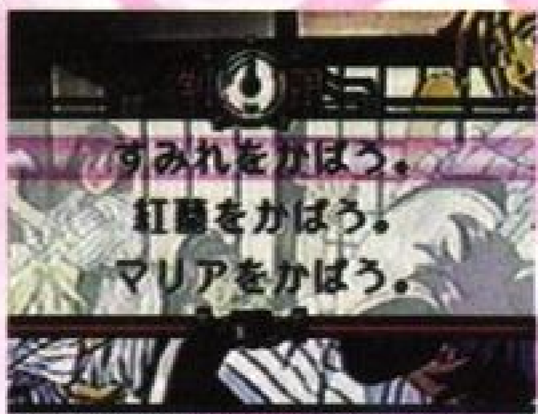
"소~ 위"으잉? 누구지? 우와 스미레! 그녀는 내일 둘이서만 바다를 거닐자고 유혹하는데… 스미레 뒤를 봐라… 수많은 이목이 집중되어 있다. 서로 오오카미를 차지하겠다는 욕심의 하나구미 대원들. 저녁늦게 곤히 자는데 와서 소란을 피우다니 대장의 위엄으로 화를 내자(『怒る』-마리아의 신뢰도를 높일 수 있다). 아아 정말 하루도 조용히 넘어가지 않는 제국 화격단.

다음날, 일행은 세 조로 나뉘어서 바다, 산, 온천에서 시간을 보내기로 한다. 오오카미는 어느쪽으로 갈까?



또 나타난 카야마. 도움이 될 때도 있지만..





선택에서 지켜주면 그대원의 신뢰도가 업(up)



우욱! 오오카미... 인기가 좋군

바다에서는 스미레, 아이리스와 레니를 산에서는 칸나, 홍란, 오리히메를, 온천에서는 사쿠라, 마리아, 사키를 동행인으로 할 수 있다. 선택하는 쪽의 대원은 호감도가 올라간다.(당신이 남자라면....눈치챘겠지! 온천! 그래 온천이다). 결국 느긋하게 온천욕을 즐기기로 한 오오카미, 기분좋게 땀을 흘리고 있는데… 아니 사쿠라들이 들어온다. 웃! 이곳은 혼욕탕? 이런 잘못 들어왔군, 들키면 안될텐데…(뭐 예상하지 못했던 것은 아니지만) 대원들의 호감도를 떨어뜨리는 것이 싫다면 절대 LIPS분기를 선택하기 말자. 참을 수 있을 때까지 참다보면 여자들만의 이야기도 들을 수 있다. 하지만 드디어 한계에 다다른 오오카미는 완전히 뻗어버리고 마는데…. 저녁이 되어서 모두가 돌아오면 각자 즐거웠던



온천욕이라...



잠이여 하느니라



레니는 수영하지 않는다



오리히메 너무해...



여름 여행의 하이라이트

하루를 이야기한다. 그리고 모두 모여 불꽃놀이를 하고 홍란의 특제 폭죽이 터질 때는 멋진 구호도 외쳐보자(『たまや』). 멋진 불꽃놀이가 끝난 후 오오카미는 온천으로 간다. 아까는 정말 죽는 줄 알았지만 이젠 밤도 늦었으니 혼자 느긋하게 있을 수 있겠지. 그런데 누군가가 이미 와 있다. 야아 레니다. 잘 됐군, 남자동지끼리 서로 등도 밀어주고 해야....엉? 그런데...레니너 가슴이.....! 우왁! 레니는 여자였던 것이다. 혼비백산해서 뛰쳐나오는 오오카미.

다음날, 모두가 함께 바다로 나가기로 한 날이다. 이제 내일이면 즐거운 여름 여행은 끝나게 된다. 그런데 레니가 여자였다니... 레니 본인은 별로 사실을 말할 필요성을 못 느꼈다고 한다. 아무튼 방에서 바다로 나갈 준비를 하는데 마리아가 찾아와 극장에 연락을 해보자고 한다. 그래 일부러 키네마트론도 가져왔으니 한 번 써봐야지. 어라? 그런데 키네마트론이 보이질 않는다. 아무리 구석구석 찾아봐도 보이질 않는다. 어쩌냐는 마리아의 질문에 둘이서 좀 더 찾아보자고 대답하자(『もう少し、二人で探そう』)

마리아도 여행의 분위기를 망칠 수 없다며 찾는 것을 도와준다. 여기서부터는 여관안을 돌아다닐 수 있게 되는데 이곳 저곳 다니면서 대원들을 만나면 키네마트론에 대한 이야기는 피하도록 하자. 여관 곳곳을 다 뒤졌지만 키네마트론은 결국 발견 할 수가 없었다.

"그렇군 왜 처음부터 그 생각을 못했을까?"
갑자기 마리아가 어디론가 가버리고 잠시 후 무언가를 가지고 돌아온다.

오오카미: 이... 이것은 키네마트론의 파편, 마리아...어디서 이걸 찾은거지.
마리아: 혹시나 해서 여관 사람에게 키네마트론의 일을 물으러 갔던 겁니다.유감스럽게도 아무도 키네마트론을 본 사람은 없었습니다만.... 여관의 아이가 해안을 산책할 때 이것을 주웠다고 합니다.
오오카미:그렇다면… 누군가가 키네마트론을 여관밖으로 가지고 나갔단 건가?
마리아:게다가 이미 산산 조각났을 가능성이 높아요. 아이가 이것을 주운장소를 알아왔어요. 대장 가보죠!
오오카미: 아아 좋아. 서두르자.

즐거운 여름 여행은 여기까지. 두 사람은 해안가로 달려간다.

오오카미:그렇다해도 왜 해변에 통신기 파편이 떨어져 있던거지?
마리아:…누군가가 통신기를 가지고 나와서 파괴했다..... 그렇게 생각하는게 자연스럽겠지요.하지만....
오오카미: 도대체 누가 이런 짓을....
마리아:…! 대장! 저곳에 뭔가 빛나는 것이!!
오오카미:뭐!? 어디야 마리아!?
마리아: 저 그늘입니다. 가보죠.

그늘까지 가보는 두사람. 거기에는…

오오카미: 이, 이것은… 틀림없는 내 키네마트론!
마리아:… 역시 , 누군가가 가지고 나와 이곳에서 파괴한 것 같군요. 하지만 대체 뭘 위해서..
오오카미:(LIPS분기)통신을 하려했던 걸까? (通信がしたかったのかな)
마리아: …그렇군요, 확실히 통신 목적이라고 생각할 수 있습니다. 하지만 통신이 목적이라면 통신기를 파괴할 필요는 없겠지요.
오오카미: 음 확실히 그렇군.



무표정한 얼굴... 너 정말 레어 아니야?

마리아:이건 어기까지나 제 생각입니다만 범인은 우리들이 통신을 못하게 하려고 한 것이라 생각합니다.
오오카미:우리들이 통신기를 가지고 온 건, 위급한 때에 본부와 연락을 취하기 위해서다...설마 그것을 방해하기 위해서?
마리아:아직 밝혀진 것은 아니지만.... 그럴 가능성도 있을 수 있습니다.
오오카미:설사 그렇다면, 신중히 행동하지 않으면 안되겠지. 우선은 범인과 관련되는 단서를 손에 넣지 않으면..좋아! 일단 이 근처부터 조사해 보자.
마리아: ..... 알겠습니다.



대체 누가 이런 짓을

일단 두 사람은 주변을 조사하게 된다. 마리아는 저쪽에 동굴이 있다며 조사해 보자는데....



동굴은 꽤 길다

오오카미:.......아무래도 이 동굴은 여기에서 막다른 곳인 것 같군.
마리아:대장! 이걸 보세요!
오오카미: 이... 이건 무선 통신기 아냐! 이런 곳에서 대체 누가 통신을 하고 있던 걸까?
이때 통신기에서 신호가 울리고....
마리아: 통신기가!



동굴 끝에는 통신기가 놓여져 있다.

오오카미:통신이 들어온 것 같아. 하지만 대체 누구로부터!?

마리아:대장. 어떻게 하죠?

오오카미:(LIPS분기)「受信してみる」좋아! 수신해 보자! 어쩌면 뭔가 단서를 얻을지도 몰라.

마리아:예, 해보죠. 이곳에 통신기가 있는 이상 범인이 언제 나타나도 이상할 건 없습니다. 대장은 망을 봐 주세요. 통신은 제가 받습니다.

오오카미:…그래? 알았다. 맡기겠어 마리아.



마리아가 수신을 해 본다.

마리아:… 네

콘고:스이콘가? 나다. 콘고다.

오오카미:(…콘고!? 설마 흑귀회의 콘고인가!?)

콘고:….. 스이코, 작전은 어때? 녀석들의 통신기는 파괴했나?

마리아:…… 아아

콘고: 헤헷 그런가? 이것으로 화격단은 맨손이 되어 버렸단 뜻인다. 정말 너는 대단한 여자야.

오오카미:(여자? 통신기의 주인은 여잔가?)

콘고:…그건 그렇고 너 목소리가 변했잖아?

마리아: 감기야.

콘고:… 그런가? 헤헷, 너도 감기에 걸리나?

마리아:…… 쓸데없는 없는 참견 마.

콘고:카하하하! 자 그러면 예정대로 지금부터 지원군을 출발시키지. 그런데 나는 바다와 산, 어느쪽으로 가는게 좋을까?

마리아:(대장 … 뭐라고 대답하죠?)

이 부분에서 선택분기가 나오지만 어느 쪽을 선택해도 크게 달라지는 건 없으니 안심하자. 다행히 콘고를 속인 두 사람. 이제부터가 큰일이다. 이제 곧 흑귀회 녀석들이 공격해 올텐데… 그래! 이 통신기로 본부에 연락해 지원을 요청하자. 즉시 상경환을 급행시키겠다는 카에데, 자! 이제 전투준비를 하러 가자. 그런데 동굴입구가 조수로 이미 차 있지 않은가? 마리아는 수영경험이 없는데 어떻게 하지?

마리아: ……대장, 당신은 헤엄쳐서 탈출하세요.

마리아…. 그녀는 하나구미의 모두에게 대장이 필요하다며, 자신은 짐이 되기 싫다고 한다. 하지만 대장은 대원들을 지키는 것도 임무. 손을 꼭 잡고 같이 헤엄쳐나가자! 마리아는 잠시 정신을 잃지만 곧 의식을 회복한다. 그리고 그 둘 앞에는 이미 상경환이 도착해 있다. 흑귀회! 하나구미의 힘을 보여주마.



마리아 힘내라!



역시 인공호흡을……

시뮬레이션 파트

전투는 여관 근처의 바다와 산이 맞닿는 곳에서 시작된다. 적의 보스인 듯 보이는 여자가 있는데

스이코:후후후후…. 화격단을 접대할 준비는 이것으로 끝이군. 영자갑주가 없는 화격단 따위는 그저 여자애들의 집합 …. 단숨에 죽여드리지.

마리아:…..과연 그럴까?

스이코의 앞에 버젓이 광무를 타고 나타나는 제국 화격단.

스이코:바보같은! 어째서 영자갑주가!?

마리아:너희들 생각대로 되진 않아. 흑귀회.



흑귀회 오행 중 스이코, 누구를 많이 닮았다

스이코: 후후후 ….. 과연 제국 화격단 칭찬에 드리지요. 내 이름은 스이코 흑귀회 오행중의 한 명. 영자갑주가 있다고 해도 너희들이 이곳에서 죽는건 변함없어.

오오카미:뭐라고!?

스이코:아무튼, 너희들은 이제 독안에 든 쥐.새.끼….. 이곳에 왔을때부터 이미 내 수중에 있었던 거야. 이후후후후……

오오카미:웃을 수 있는 것도 지금 뿐이다. 모두들 가자!!

전투는 약간의 제약이 있는데 적의 지원군이 차츰 접근해 온다는 것. 적의 지원군이 오기전에 빨리 해치우려면….'풍(風)'작전 발동이다. 지원군이 도착하기전에 적들을 다 물리치면 보스인 스이코가 나선다. 그녀의 마조병기 보형은 필살기의 범위가 가로직선이니 조심하자. 우선 산(山)작전으로 녀석의 필살리를 견뎌내면 또 다른 보스 콘고가 나타났다. 화격단의 거짓 통신에 속은 콘고, 머리가 딸리는 건 할 수 없는 일인데 화격단에게 화풀이를 한다. 여기서부터가 문제! 콘고가 나타나면 스이코에게는 아무런 공격도 하지 말자. 콘고가 감싸주기 때문이다. 물론 둘을 동시에 공격하는 것도 안 된다. 스이코는 필살기가 없으면 통상기는 장난이으로 일단 무시하고 콘고부터 해치우자.



풍(風)작전으로 단숨에 해치우자



스이코의 필살기



콘고도 '감싸주기'를 할 수 있다



승리의 포즈 결정!

제6화 레니! 총을 집어라

어드벤처 파트

여느때와 다름 없는 전투 후의 반성회의. 요즈음 흑귀회의 움직임이 더 활발해졌는데… 아무튼 극장에서도 이제 가을공연 준비가 한창이다. 연극은 '파랑새'. 레니가 치르치르, 아이리스가 미치르 역이다. 그런데 카에데의 말로는 레니의 전투 중 움직임이 둔해졌고 싸우는 것을 망설이는 듯이 보인다는데…. 레니가? 만일 그렇다면 정말 뭔가 이상하다. 오오카미는 레니의 상태를 지켜보기로 한다. 무대에서는 한참 리허설 중인데 레니는 숲의 전투장면에서 무엇을 위해 싸우냐는 '숲의 왕'의 질문에 대답하지를 못한다. 대사를 까먹었나? 레니는 잠깐 혼자있고 싶다며 무대에서 나가버린다. 아무래도 대장이 나설 때인 것 같군. 레니의 방은 나중에 찾아가고 우선 극장을 둘러보자. 일단 매점의 츠바키를 대신해 일을 맡게된 노노무라 츠보미를 만날 수 있다. 상당히 원기왕성한 15세의 소녀. 아무튼 극장의 이곳저곳을 다니며 대원들의 신뢰도를 높



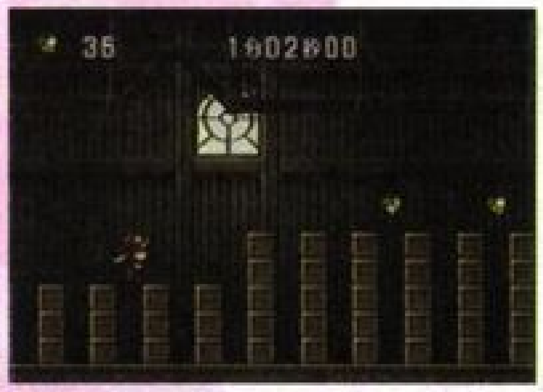
레니... 왠지 대답을 못하고 있다



그녀는 요네다가 세운 울녀학원 학생이다



지난번 유령소동은 이녀석들이 부실을 만드는 소리때문



교대와 이중점프를 잘 활용하자.


비튼을 잘 조절해서

여주자. 특히 5시30분 이전에는 다락방에서 칸나와, 5시 30분에는 현관에서 마리아와 미니게임을 할 수 있다. 또 사무국에 들러보면 일 때문에 나가 있는 츠바키의 키네마트론 통신번호도 알 수 있으니 시간이 있다면 한번 해보자.

이제 레니의 방으로 가보면 그녀가(이젠 그녀다) 진지하게 대장은 무엇을 위해 싸우냐고 묻는다. 물론 성격게이지상 제도와 평화를 지키기 위해 싸운다고 하면 레니는 그 따위는 자신과 관계가 없다며 오오카미를 내쫓는다. 무언가 심각한 고민을 하는 것 같은데… 저녁이 되면 가뜩이나 골머리 썩고 있는 가운데 또 다른 골칫거리가 찾아온다. 바로 카야마. 이번에는 오오카미에게 신념을 가지라는 충고를 해준다. 그래…! 레니에게도 이 신념을 전해줄 수 있다면! 고맙다 카야마. 조금 있으면 아이리스도 찾아와 화환을 레니에게 주고 싶은데 같이 가자고 한다. 물론 같이 가주자. 가면 레니가 아이리스와 화환을 받고 처음으로 웃어보인다(우…웃었다!). '이젠 레니의 기분도 풀어지겠지' 하고 생각하는 오오카미.



밤이 되면 한 마리의 박쥐가 되고 픈 카야마



레니 이거 받고 기분 풀어

모두가 방으로 돌아가는데 잠시 후 사키가 홀연히 나타난다.

사키 : 쥐새끼가 슬슬 눈치챈 것 같으니 아무래도 때가 된 것 같군요.

아니 이 말투는? 사키는 레니의 방으로 들어가 화환을 받고 골똘히 생각하고 있는 레니에게 말을 건다.

사키 : 레니 .... 당신은 나와 닮았어요.
레니 : 뭐... 뭘 하는 거야?
사키 : 믿을 수 있는 친구란 거짓말. 어차피 전장에서 믿을 수 있는 것은 오직 한 사람 자신 뿐. 당신이라면 그걸 잘 알고 있겠지요... 레니.
레니 : 나는 ... 나는...
사키 : 어차피 당신은 항상 혼자뿐이야. 하지만 신경쓰지 말아요.
전투중에는 누구나 고독한 것...
레니 : 아.....
사키 : 자 가요, 나와 함께..... 당신은 싸우기 위해서 태어난 기계...... 친구 따윈 필요 없어요.

레니는 사키에게 세뇌 당하고 만다.

사키 : 후후후후.... 이것으로 그분도 반드시 기뻐하실 거야. 제국화격단..... 너희들의 동료 레니는 나 카게야마 사키가.... 아니 이 흑귀회 오행중 스이코가 데려가도록 하지. 후후후후....

사키....그녀는 스이코였던 것이다(모르는 사람은 없었겠지?). 이때 정원에서는 카에데가 의문의 남자와 이야기를 나누고 있다.

카에데 : 일전의 사건에 대해 보고를 듣고 싶은데....
??? : 요네다 장관의 저격사건말이군요. 우리가 비밀리에 조사를 한 결과… 대략 범인이 윤곽을 드러냈습니다. 어쩌면 범인은 부사령관이 짐작하신대로…
카에데 : 카게야마 사키군. 하지만 왜 무슨 목적으로 그런 짓을.....
??? : 사키가 통신을 하고 있던 시기와 화격단의 움직임을 조사해 본 결과 어떤 관련성이 발견 됐습니다. 사키가 통신을 하고서 수일 후 반드시… 흑귀회가 움직이고 있습니다.
카에데 : 뭐… 뭐라고!? 그… 그러면… 설마!?
??? : ……모든 것을 미루어 볼 때....
카에데 : …그렇군요!! 지금 하나구미의 상태를 보면 필시 사키는…안돼! 레니가…레니가 위험해!!

카에데도 이미 눈치를 채고 있었지만 한발 늦었다. 상황이 이런지도 모르고 느긋하게 밤 순찰을 나가는 오오카미. 30분 정도 시간이 있으니 대원들의 방에도 한 번 가보자. 사쿠라는 번개를 무서워하니 오늘밤같이 폭풍이 치는 날씨에는 걱정이다. 시간이 되면 아이리스가 와서 레니의 방에 찾아가 봤지만 대답이 없다고 한다. 문은 열려있고 물론 레니도 없다. 아이리스의 화환도 바닥에 떨어져 있는데…. 레니에게 무슨 일이? 이때 홍란이 와서 레니가 아이젠 크라이트를 타고 혼자 나가버렸다고 한다. 비상사태다! 지령실로 전원 집합! 카에데는 사키가 흑귀회의 일원인 것을 알려주고, 레니의 과거 때문에 그녀를 데려간 것이라고 말한다. 레니…그녀는 1차세계대전 당시, 독일에서 행해진 '박스 룸 계획'의 유일한 생존자였다. 최강의 영적공격능력을 가진 병사를 생산하는 것이 목적이었던 이 계획 때문에 레니는 가장 감수성이 풍부할 때 싸우는 것 이외에는 배우질 못했다. 그것이 그녀의 마음을 영원히 닫아버리는 결과가 된 것이다. 과연… 레니의 행동이 어느 정도 이해된다. 사키! 레니를 전투기계로 쓰기위해 데려가다니 용서할 수 없다. 2인1조로 나누어 모두들 레니를 찾으러 나간다. 아이리스와 한조가 된 오오카미는 그녀의 힘을 빌려 레니를 찾아내는데.... 레니는 이미 스이코의 꼭두각시가 되어있었다. 사키.... 아니 스이코에게 분노하는 오오카미. 레니를 설득하기로 한다.



사키! 그녀는 스이코였다



어둠 속의 저 남자는 누굴까?



그녀는 화격단을 죽이려고 한다

시뮬레이션 파트

역시 작전은 두가지. 아이리스에게 모두들 데려오라고 하고 혼자 레니를 설득하는 것과 아이리스와 둘이서 레니를 설득하는 작전. 어느쪽을 선택해도 잠시 후에는 화격단이 모두 모이므로 염려하지 말자. 전투는 레니를 설

득해야 끝이나는데 오오카미가 레니를 설득하는데에는 3턴이 걸리므로 빨리 오오카미를 레니 옆으로 이동시키는 것이 좋다. 그러기 위해선 풍(風)작전. 설득할 때는 '나는 적이 아니다(『おれは,敵じゃない』)' 라고 말한 후 '공격을 한다(『攻撃をする』)' 는 선택하지 말자. 그리고 우리들은 함께 싸운 동료라고 말해주자(『一緒に戦った仲間じゃないか』). 점차 세뇌에서 풀려나려는 레니. 아이리스의 화환을 보여주며 전에 물었던 질문에 대답하는 오오카미.

"우리들은 자신이 사랑하는 소중한 사람들을 지키기 위해 싸우는 거다!"
결국 세뇌에서 풀려나는 레니!



공격을 하지 말자



왠지 어지다워 진 것 같다

스이코:과연 제국화격단..... 그래야 쓰러뜨리는 보람이 있는 거죠.
오오카미:스이코… 아니 사키… 아무래도 안되겠나? 당신은 정말 이제 돌아오지 않는 건가? 우리들의 동료로…?
스이코:동료, 동료… 그 말 이제 신물이 난다. 나에겐 동료따윈 필요없어요. 그 분만 있어주신다면 그걸로 충분해요. 정의란 위선이야. 사랑이란 약한 마음이야.
오오카미:스이코…
스이코:당신들과 보낸시간… 꽤 유쾌했어요. 내가 요네다를 쏜것도 모르고, 당황하는 꼴이란… 우후후후후…
오오카미:… 당신! 정말 비열하군!
스이코: 싸움은 어떤 수를 써서라도 이기는게 좋은거야!
오오카미:용서 못해… 이젠 용서 못해 스이코! 우리들은… 너를 쓰러뜨리겠다!!

스이코:후후후… 이제서야 싸울 마음이 생긴거냐?

이번 전투는 까다롭다. 스이코가 분신을 쓰기 때문이다. 분신들은 한 방이면 없어지지만 본체와 똑같이 공격하므로 스이코의 필살기를 여러번 맞게 될 것이다. 결국 산(山)작전 뿐! 본체의 위치는 레니가 수시로 알려주므로 그곳으로 이동해 나머지 분신들도 유인한 후에 스미레의 필살기나 레니와의 합체공격으로 한꺼번에 없애자. 스이코는 원체 공격력이 강하지 않으니까 방어에만 신경쓴다면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 스이코를 거의 다 쓰러뜨려 갈 즈음에 오니오의 말이 들린다.

오니오:스이코… 어찌된 거냐? 역시 너도 역부족인가?
스이코:오, 오니오! 이제 단숨에 이길 수 있어요!
오니오:너는 너무 많은 실수를 했어.
스이코:엣?
오니오: 그 분의 뜻이시다. 너에겐 이제 볼 일이 없다.
스이코: 오니오-!!
오니오:적어도 흑귀회 오행중답게 최후를 맞이하는 게 좋아·····.
스이코:크윽… 쓸모가 없어졌다고 이럴 수는 없어… 그분만은! 그래, 이기면 되는거야. 내가 질 리가 없어.

마지막 발악을 하는 스이코. 매정한 오니오. 아무리 그분의 뜻이라도,


분신이지만 할 건 다한다



그녀는 마지막까지 혼자였다

그런데 그분이란 대체 누굴까? 아무튼 스이코를 해치우자.

스이코: 후후후… 내가 너희들 같은 녀석들에게…
오오카미: 스이코…
스이코: 후후후… 믿음 따위 없다고 말했던 내가… 마음속 어딘가에 그분을 믿고 있었던 건… 하지만 후회는 없어. 나는 마지막까지 오로지 혼자서 싸웠다. 자부심을 가지고 죽을 수 있어. 훗, 어쨌든 작별인 것 같군…. 후후후후… 제국화격단. 이제부터의 싸움은 이 정도가 아닐걸?

섬광과 함께 폭발하는 보형. 오행중의 한명이 죽었다. 대체 그 분이란? 극장에서는 가을 공연 파랑새가 막을 올리고 레니는 전과 달리 조금은 활기찬 모습을 보여준다. 물론 연극은 대성공!

제7화 계절은 어긋난 칠석(七夕)

어드벤처 파트

이 곳은 흑귀회의 본거지

오니오:오행중이여, 닫혀진 문은 앞으로 세개…. 요즘 들어 그분도 보이지 않게 움직이고 계시다.
모쿠지키:후오호호호.. 그분은 확실히 칠흑같은 밤에 떠있는 암흑의 달. 사악한 힘이 가득찰 때야 말로 번영하는거다.
콘고:그런건 아무래도 좋아! 녀석들의 본거지를 알았다! 빨리, 나에게 출동명령을 내려라! 스이코가 못다한, 그 뜻을 이어 가겠다.
모쿠지키: 후오호호호..... 열심이군, 콘고… 그러면 다음에 죽는 것은 너야.계획을 가볍게 여기는 자는 바보지만 빨리 죽으려는 자는 어리석은 거다.
콘고:헷!
츠치구모: 흥. 빙 돌려서 얘기하지마라. 원수를 갚으러 가겠다는 거겠지.
콘고: …뭐!?
츠치구모:스이코는 여자를 버리지 않았기 때문에 죽은거지. 훗… 꼴 불견이야.
콘고:뭐라고!
오니오:조용히 해라 콘고! 츠치구모! 이번 작전은....카샤 너에게 맡긴다.
카샤:후, 좋습니다. 제도도 화격단도 저의 불꽃으로 재로 만들어 보이지요. 큭큭큭, 잘 타오르는 쓰레기만큼 유쾌한 것은 없지.
오니오:…너무 봐주진 마라.
카샤: 인간은 본능적으로 불을 무서워하지요. 안심하시길….

한편 축제를 맞이한 제국화격단. 모두들 오랜만에 동심의 세계로 돌아가는데. 가게를 둘러보면 아이리스와 미니게임도 할 수 있다. 한참 축제분위기를 만끽하고 조금 쉬려고 하면 이번에는 오리히메가 찾아온다. 규모나 내용 편에서 유럽의 카니발과는 비교도 안된다며 거만을 떨고 있는 그녀를 에스코트 해 주자. 그러면 한 초상화가를 만나는데 그는 이탈리아에 유학까지 갔었다고 한다. 그런데 오리히메

Check!

키네마트론을 써보자

극장 안을 돌아다닐 때 오오카미 자신의 방으로 가보면 키네마트론으로 통신을 할 수있다. 아직 제도로 도아오지 않은 대원들과 통신도 할 수 있고 제국 뉴스(13560)와 모험 활극 '소년 레드' (13510) ,오늘의 운세(14480) 등을 들어 볼수도 있다. 특히 '소년 레드' 는 홍란의 성우가 주제가를 불렀으니 꼭 들어보도록.



사람들에게 부딪히면 안된다



오옷! 이것이 말로만 듣던 소년 레드



오리히메를 알고 있는 일본남자



그는 오리히메의 아버지


…!…?…! 어렵다



그녀는 절대 아버지를 용서하지 않는다

가 그를 알아보는 눈치다. 화가도 역시 오리히메를 알고 있는 듯이 보이고…. 하지만 이 사람을 아느냐고 물으니 자기가 일본 남자 따위를 알 것 같냐며 화를 내고 가버리는 그녀. 화가는 분명히 오리히메를 알고 있는 듯한데…. 극장으로 돌아와서도 오리히메가 걱정되는 오오카미. 어떻게 하고 있는지 보러가기로 한다. 이제 1시간 정도 시간이 있으니 또 극장을 둘러보자. 특히 2시반부터 홍란과 칸나. 사쿠라 등이 정원에서 모닥불에 감자를 구워먹는다고 하고, 같은 시간 레니는 지하 풀에서 잠수 훈련을 한다고 한다. 어느 쪽을 갈 것인지 고민하지 말고 시간이 되면 차례로 가보자. 풀에서는 레니와 미니게임을 할 수 있다. 이젠 어디에 대원들이 있을 지 감이 잡힐 테니 모든 대원을 만날 수 있도록 하자.

이제 오리히메의 방으로 가보면 그녀는 소위와 관계없다며 문도 안 열어준다. 어쩔 수 없이 돌아서는데 이번엔 츠보미가 극장 앞에 한 남자가 서성대고 있다고 알려준다. 나가보니 바로 그 화가다. 그는 오리히메가 자기 딸이라고 한다.

자초지종을 듣기 위해 그를 식당으로 안내하는 오오카미. 그의 이름은 쇼호. 지금은 거리에서 초상화나 그리고 있지만 옛날에는 화가 지망생이었다. 그는 이탈리아로 건너가 그림을 배우던 중 한 여자와 만나게 되는데 그녀가 바로 카리노 소렛타, 오리히메의 어머니다. 둘은 사랑하게 되었고 둘 사이에는 오리히메가 태어났다. 그녀와의 결혼승락을 받기 위해 소렛타 가문을 찾아갔지만 붉은 귀족이라 불리우는 소렛타 가문에서는 일개 화가 따위를 허락하지 않았던 것이다.

둘은 억지로 헤어지게 되고 쇼호는 결국 카리노와 오리히메의 행복을 위해 떠날 수밖에 없었던 것이다. 그러던 중 극장의 전단에서 오리히메의 이름을 보고 이곳까지 찾아왔다고 한다. 하지만 스스로 아버지의 자격이 없다며 낙담하는 쇼호. 이제 오리히메가 왜 일본 남자들을 싫어했는지 알 수 있을 것 같다.

"거짓말이야!" 오리히메는 이 대화를 듣고 있었다. 그녀는 쇼호가 자신과 어머니를 버린 최저의 남자라며 두 번 다시 나타나지 말라고 한다. 결국 쇼호는 오오카미에게 오리히메를 잘 부탁한다며 가버리고 만다. 아! 대장의 고민거리가 또 생겼다.

한편, 다른 곳에서는 또 다른 음모가 진행되고 있었다.

텐류:때가 온 것 같습니다. 제국군인에 의한 국가 통차…. 각하의 이상을 위해 목숨을 바칠 저희 태정유신군의 동지들에게는 한 점의 흔들림도 없습니다.

???: 텐류… 잘 말해줬다. 이 제도의 미래는 우리들의 어깨에 걸려있다. 결기는 11월 9일! 너는… 대제국극장을 점거해라. 진정한 제국군은의 존재를 우롱해온 역적…. 요네다의 움직임을 봉쇄하는거다. 그리고… 하나구미의 대원신구지 사쿠라를 사로잡아라. 저항할 경우 죽여도 상관없다.

텐류:예! 맡겨주십시오!

???: 후후후…. 지금 진정한 신생 일본 태정유신의 새벽이 밝아오고 있다.

무엇인지 모르지만 화격단에 위기가 닥칠 것 같다. 이런 사실을 알지 못하는 화격단에 밤은 또다시 찾아든다.



유신을 꿈꾸는 사람들

역시 오오카미는 오리히메의 일로 골머리를 앓고 있다. 이러한 오오카미에게 다시 찾아와 '비온 뒤 땅이 굳는다'며 충고해 주는 카야마 좋아! 오리히메를 만나보자. 9시 30분부터 10시까지 극장을 돌아다닐 수 있다. 무대에서는 스미레와 미니게임을 할 수 있으니 꼭 가보도록 하자. 오리히메의 방으로 가면 역시나 문도 안 열어준다. 절대 포기하지 말고 기다리자. 소위와 관계없으니 가라고 하면 관계가 있다고 말하고(『いや關係ある』), 부탁한다고 하자(『頼む、織姫くん!』). 그런 후 아무 것도 선택하지 말고 시간이 다 가기를 기다리자.

가까스로 방으로 들어가 보면 오리히메가 자신의 어머니 이야기를 해준다. 오리히메 앞에서는 절대 울지 않았지만 혼자 있을때는 언제나 울고 있었다던 카리노. 어머니를 그런 슬픈 눈을 가지게 만든 쇼호를 절대 용서할 수 없다는 오리히메.

다음날 오오카미는 어떻게 해서든지 이 둘을 화해시켜야겠다고 생각하고 오리히메를 쇼호 앞에 억지로 끌고 가보지만 오리히메는 자신의 아버지를 절대 용서하지 않는다. 그 때 갑자기 '협시'가 나타나 미사일을 쏘고 쇼호는 오리히메를 지키기 위해 몸을 날린다. 이 두사람 앞에 나타나는 카샤. 오오카미가 이들을 도우려고 하지만 오리히메는 아버지를 놔둘 수 없으니 먼저 하나구미의 대원들에게 알리라고 한다. 기다려라, 오리히메. 꼭 구하러 올테니!


스미레와의 미니게임

시뮬레이션 파트

불길이 치솟는 거리, 카샤는 만족한 듯이 웃고 있다. "거기까지다" 제국화격단이 출동하고 카샤는 가소롭다는 듯이 말한다.

카샤:이야… 의외로 빨리 나타났군요. 제국화격단.

오오카미:카샤! 오리히메는 어딨지!?

카샤:크크크… 저것을 보시길(카샤는 어떤 오두막집을 가리킨다). 그 두 사람은 정중하게 모시고 있습니다. 나의 특제폭탄으로 말이죠.

홍란:뭐라구! 대체 어떻게 할 셈이야!?

카샤:당연한 것 아닙니까? 불태우는 거죠. 폭탄이 터질 때가 저 쓰레기들의 마지막입니다. 지금쯤 오두막안에서 언제 터질지 모르고 공포를 맛보고 있는거지요. 크크크… 이런 연출까지 베풀어주니 운이 좋은 쓰레기들이지요.

칸나: 이녀석… 그쯤해 둬!!

마리아: 칸나, 카샤의 상대는 나중이야. 우선 오리히메들을 구하는 것이 먼저에요.

카샤:크크크… 과연 시간에 맞출 수 있을까요?

이번 전투도 시간제한이 있다. '협시'가 기폭장치이기 때문에 오두막으로 마지막 '협시'가 들어가기 전에 끝내야 한다. 더욱이 십자염이라는 포대가 불을 뿜는데 그 위력이 장난이 아니다. 풍(風)작전을 써서 빨리 오두막까지 가는 것이 좋다. 폭탄 해체에 걸리는 시간은 3턴, 선택분기가 나오지만 무엇을 선택해도 상관없다. 폭탄해체는 불가능 그대로 벽을 부수는 오오카미. 설마 자신을 구하러올 줄은 몰랐던 오리히메. 아버지와도 화해하고… 실력 충실이 된 오리히메를 데리고 카샤를 해치우자.


위험해!


공격력은 낮지만 거슬린다


기폭장치가 되어 들어가는 협시


좀비 협시?



약속대로 왔어 오리히메!



불로 흥한자 불로 망하리라

보스인 카샤는 전과 달리 이번에는 회복용 '협시'와 옵션 무기 화란을 데리고 있다. '화란'은 이동형 십자염이라고 할 수 있는데 위력은 그다지 세지 않다. 겁먹을 필요없이 회복용 협시부터 처리하고 카샤에게 집중공격을! 카샤도 쓰러지고 만다.

카샤:크크크… 설마 이정도로 이겼다고 생각하진 않겠지요? 나에게는 아직 비장의 수단이 남아있어요.

홍란:뭐야! 또 그 폭탄이 작동하는 건가?!

카샤:크크크크! 쓰레기들 이번에야말로 모두 재만 남게 해주지!

사쿠라: 앗! 오오카미 저걸!

오두막 근처에는 기폭장치용의 협시가 나타난다.

오오카미:저것은 아까의… 아직 남아있었나!?

카샤: 자 와라! 너의 불씨로 화격단을 모조리 불태우는 거다!!

오리히메 : 그렇게는 안됩니다.

오리히메가 협시를 공격하고 반파된 협시가 카샤에게 달라붙는다.

카샤:뭐...뭐야!? 오,오지마! 오지 말란말이야! 아 안돼! 우와아악!! 키아아악!! 불이 .... 불이.... 내 몸을… 뜨거워!! 뜨거워, 뜨거워, 뜨거웠― 누가 이 불 좀 꺼줘!! 죽는 건 싫어-엇!!

오오카미:......

카샤: 하, 하하하하! 내 , 내몸이 불타고 있어! 내 몸이 재가 되어간다. ...하하.하하하!

오오카미:......

비참한 최후를 맞이하는 카샤. 화격단은 또 다시 승리했다.

제9화 제도의 가장 긴 하루?!

태정 14년 11월 9일 새벽 계절은 바야흐로 눈이 내리는 초겨울. 무수한 육군 군인들이 쿠데타를 일으키고 대제국 극장역시 습격을 당한다. 오오카미는 자고 있다가 총소리에 놀라 뛰쳐나간다. 사쿠라는 대원들이 카에데와 1층으로 내려갔다고 한다. 무슨 영문인지 모르는 두 사람. "신구지 사쿠라다! 쏴라!" 갑자기 군인들이 나타나 총을 쏘기 시작한다. 우선 도망치고


태정유신군의 봉기

보자(『逃げる』) 간신히 2층을 빠져나온 사쿠라와 오오카미. 요네다가 와서 육군이 쿠데타를 일으켰다고 알려준다. 이미 정부의 주요기관을 점거했다고 한다. 육군대신 쿄고쿠… 이걸 노렸던 것인가? 요네다는 두 사람에게 시간이 없으니 마신기를 가지고 굉뢰호로 하나야시키 지부까지 가라고 한다. 그리고 오오카미에게 반드시 사쿠라를 지키라고 말하는데…. 전작에서도 나온 마신기. 그것은 힘을 증폭시키는 역할을 하는 일본 궁극의 제기(祭器)다. 사악한 자의 손에 들어가면 일전의 사탄과 같은 일이 일어날 것이므로 극장의 지하창고에 보관해 두었던 것이다. 또한 사쿠라는 파사의 혈통으로 파사의 힘을 쓸 수 있으며, 그 힘은 어떠한 마(魔)라도 봉인할 수 있다고 한다. 대신 '술자(術者)'는 목숨을 잃게되지만 7년전 이 힘으로 강마를 봉인하고 죽은 자가 있었으니 그가 바로 사쿠라의 아버지 신구지 카즈마였다. 결국 사쿠라의 힘은 사악한 자들에게는 표적이 되니 잘 지켜 주라고 당부하는 요네다. 자 일단은 지하창고로 내려가 마신기를 가져 가자! 외벽을 뚫고 창고로 침입한 적들을 막고 있던 바라구미가 기다리고 있었다며 마신기 중 하나인 구슬을 건네준다. 제국화격단 비밀부대 바라구미! 그들의 임무는 마신기를 지키는 것이었다(이런 녀석들이?). 마신기는 3개가 모이지 않으면 쓸 수가 없다. 모두의 희생을 뒤로하고, 오오카미는 굉뢰호에 몸을 싣는다.



귀중하다면서 던지다니



사쿠라는 너무 많은 사실을 알게 되어 당황하고 있다

잠시 후 하나야시키 지부에 도착한 두 사람. 대체 누가 기다린다는 걸까?" 오오카미 사쿠라 오랜만이네요." 목소리의 주인공은 츠바키? 대체 왜 여기에? 그리고 그 복장은?

츠바키 : 제국 화격단 카제구미(風組) 타카무라 츠바키, 홋카이도 지부로부터 신형 영자갑주를 운송해 왔습니다.

그녀가 자리를 비운 것은 이것 때문이었다. 신형 영자갑주의 이름은 천무(天武). 좋다! 이 천무로 극장으로 돌아가는 거다. 이때 키네마트론으로 연락이 오는데... 잉? 카야마? 이젠 키네마트론에까지 나타난다. 하지만 어째서....

카야마 : 항상 전장에서 싸우는 하나구미를 그림자처럼 지원하는 은밀행동부대 쯔키구미(月組)..... 그 쯔키구미의 대장이야 말로 나 카야마 류이치의 참 모습인 것이다.

점점 놀라게 하는군(또 시작이다. 이 게임… 뒷 부분의 황당한 전개). 그는 적들이 제국방어벽을 조작해 극장을 완전 폐쇄했고, 그 앞에 포대까지 설치했다고 한다. 벽과 포대 둘 중 하나는 자신이 무력화시켜 줄 수 있다

고 한다. (여기서 작전이 나뉘는데 보스로 등장하는 모쿠지키는 거이 움직이지 않으므로 굳이 제방을 없앨 필요는 없으니 포대를 파괴하는 작전을 선택하자) 카야마에게 부탁을 하고 나면 그는 나머지 하나구미 대원들은 작전지령실에 무사히 있으니 걱정 말라고 한다. 카야마녀석은 역시 뭔가 있는 놈이었다. 모두로부터 이런 도움을 받았으니 이젠 하나구미가 나설 차례다. 천무를 타고 제국극장을 탈환하자.



제국화격단은 대체 몇 개 조 일까?



이것이 신형 영자갑주 천무



어려울 때 항상 힘이 되어주는 카야마

시뮬레이션 파트

이번 전투는 카야마에게 무엇을 부탁했는지에 따라 달라진다. 천무의 위력이라면 '협시' 정도는 장난일 테니 먼저 처리하자. 방어벽 뒤의 포대는 공격력이 높으니 주의해야 한다. 보스는 모쿠지키. 모쿠지키는 전과 같은 패턴으로 움직이므로 산(山)의 작전으로 방어만 신경쓰면 문제될 것은 없다.

모쿠지키:우으으... 그 신형갑주… 이런 힘이….. 그렇다해도… 내가 고작 두 사람에게 진다는 건…
오오카미:너로서는 이해할 수 없겠지. 우리


생각보다 큰 데미지를 입힌다

들은 떨어져 있어도 마음은 하나다. 어느 때라도 모두 함께 싸우고 있다.
모쿠지키:제국…화격단 나의 계획을 모조리 틀어지게…. 했다. 이 패배는 계산 밖이야!!

결국 자신의 패배를 인정하는 모쿠지키. 섬광 속에 사라진다. 이제 오행중은 세사람이 죽었다.

어드벤처 파트

전투가 끝나고 극장으로 들어가보면 그 많던 군인들이 한 명도 보이질 않는다. 일단 모두가 모여 있는 작전지령실로 가자. 모두들 무사했구나. 하지만 아무래도 이상하다. 대체 아까의 소동은 무엇이란 말인가?



모두들 재회의 기쁨을 나눈다

???: 후후후... 과연 제국 화격단. 멋진 솜씨로군.
사쿠라:.... 이 목소리는?
쿄고쿠: 오랜만이군, 오오카미 이치로 소위.
오오카미: 당신은… 쿄고쿠 육군대신! 설마.... 당신이 이 쿠데타의 주모자입니까?
쿄고쿠:후후후… 쿠데타 따위라고 하면 실례지. 우리들의 행동은 유신… 태정유신이라고 불러주시길.
오오카미:대체 이곳에는 뭐하러 온 겁니까?
쿄고쿠:인사하러 온 것 뿐이다. 이 정도의 방어선은 나에게 아무 쓸모 없어.....말해두지. 이 제도는 이미 나의 수중에 있다.
사쿠라:농담하지마.
쿄고쿠:농담하는게 아니다. 신구지 사쿠라. 눈을 크게 뜨고 잘 봐라. 자신의 힘을 정의라는 것 따위에 하찮게 쓰지마라. 너의 아버지처럼 개죽음을 당할 텐가.
사쿠라:뭐, 뭐라고!? 한번도 아니고 두번씩이나 아버지를 우롱하다니…용서 못해!!
칼을 빼들고 뛰어드는 사쿠라

사쿠라: 뭐 뭐야?
오니오:쿄고쿠님에게 손대는건 허락못해.....
오오카미:오, 오니오!
사쿠라:비켜라!
오오카미:쓸데없는…너의 실력으로는 날 못이겨… 이「광도무형」이 아깝군!
쿄고쿠: 훗훗훗 이것, 재미있는 승부로군. 하지만 오니오. 슬슬 다음행동으로 옮기지 않으면 안돼. 물러나라.
오니오:예.
쿄고쿠:그러면.... 제국 화격단의 제군.... 실례하지요!
사쿠라:기다려!
오니오:소녀여! 열심히 검의 실력을 닦아두어라. 너의 실력으로는 아직 사람을 베지 못해.

사쿠라는 아무말도 하질 못한다. 검으로 지다니…. 쿄고쿠의 태정유신군은 역시 흑귀회와 관련이 깊은 듯하다.



어째서 이런곳까지......



검으로 밀리는 사쿠라

흑귀회의 본거지
오니오: 쿄고쿠님! 태정유신군은 서서히 진압당하고 있습니다.
쿄고쿠:당연하다. 녀석들은 아무것도 못해. 제도를 혼란스럽게 하는것 만으로도 유신군은 충분히 목적을 달성했다.
오니오:이쪽의 준비는 이미.....
쿄고쿠:그런가.....
오니오:…그러면 저는 신쥬쿠에 걸려있는 봉인을 풀러 가겠습니다.
쿄고쿠:후훗훗…이제 곧 깨어나는건가. 진정한 제도가….

쿄고쿠. 그의 목적은 '군부성립' 따위가 아니었다. 봉인이 풀리고 진정한 제도가 깨어난다는 것인가?

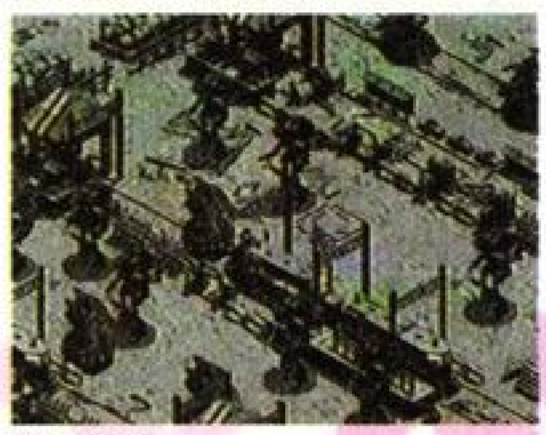
한편 극장의 작전 지령실에서는 갑자기 일어난 여러 사건들에 정리가 되어가고 있었다. 현재 쿠데타군은 해군이 출동했으니 곧 진압될거라고 한다. 하지만 쿄고쿠가 흑귀회까지 손안에 쥐고 있다면 아직 방심하지 못한다. 우선은 적의 수중에 있는 2개의 마신기를 찾는것이 급선무다. 영력 연산기를 이용해 나머지 2개이 마신기가 있는 장소로 출동하는 제국화격단.

시뮬레이션 파트

출동한 곳은 바로 신쥬쿠. 그곳에는 이미 오니오가 기다리고 있다.

오오카미:오니오. 네가 가지고 있는 마신기를 돌려줘!
오니오:그렇다면 대신 신구지 사쿠라의 목숨을 내놓아라..... 『파사의 힘』을 사용할 수 있는 자가 없다면 마신기 따위 필요없다.
오오카미:그럴순 없어! 사쿠라는 우리들이 지킨다.
오니오:그렇다면, 이 마신기… 힘으로 빼앗아가 볼텐가.

이곳에서는 「협시」가 별 문제가 안된다. 문제는 바로 포대. 전진하는 길이 좁기 때문에 이동 속도가 느릴 수 밖에 없다. 일단 좁은 곳을 통과할 때는 풍(風) 작전을 쓰고 다음으로 산(山) 작전을 써서 포대의 공격을 견디자. 이곳은 「협시」만 해치우면 되니까 필살기도 아끼지 말자.


포대를 없애자

오니오가 있는곳에 이르러 녀석의 「암신위」를 포위하는 화격단. (사탄의 것과 색깔만 틀리다)

오니오:돌려받고 싶으면 덤벼봐라.

암신위」가 엄청난 기운을 뿜어대는데

사쿠라:크.... 이런건!!

사쿠라가 혼자 오니오에게 다가간다.

오니오:호오....

오오카미:사쿠라 무리하지마라.

사쿠라:마신기는 절대 넘겨줄 수 없어.

같이 기를 뿜어대게 되고 서로 스쳐지나가며 일발의 결전을 벌인다.

사쿠라:해....해냈다.

오니오의 「암신위」가 쓰러지고 마신기는 회수된다.

오니오:마신기 따위 없어도 신구지 사쿠라의 목숨을 빼앗으면 똑같은 것.

사쿠라:.......!

오오카미:그렇게 되진 않아! 사쿠라는 내가 절대로 지켜준다!

오니오:그 결심이 정말이라면 우리들의 본거지 아카사카로 와라. 모든 것 그곳에서 매듭짓자.

사라지는 오니오, "아카사카라고?"



윽… 엄청난 힘이다.



깨끗한 단판승부.

일단 마신기를 되찾은 제국 화격단. 하지만 자신의 힘을 알고서 사쿠라는 당혹함을 감추지 못한다. 자신의 힘으로 모든 사람들이 평화로울 수는 있지만 아직 죽고싶지 않다며 눈물 흘리는 사쿠라. 오오카미는 그런 그녀에게 파사의 힘이나 마신기 따위가 없어도 모두가 힘을 합치면 된다고 말하며 마신기를 부숴버린다(그렇게 힘들게 찾아왔는데…). 이제 기운을 차린 사쿠라와 함께 제국화격단 아카사카로 출동이다.



슬퍼하는 사쿠라를 안아주는 오오카미



이제 마신기 따위는 필요없다.

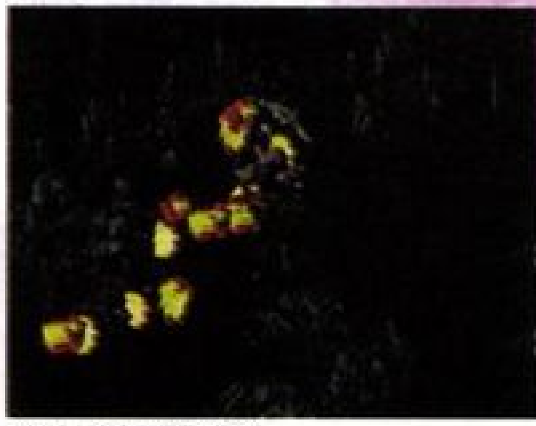
아카사카로 향하는 상경환 안에서 쯔키구미의 정보를 듣는 화격단. 아카사카의 밑에는 거대한 천연 동굴이 있는데 그 최하층부가 흑귀회의 본거지라고 한다. 자 또다시 작전공격 두가지.

첫째, 정공법. 둘째, 멀리 돌아가서 측면을 공략하는 것. 정공법이라면 넓은 엘리베이터에서 그야말로 전면전을 벌이게 되고 보스로는 콘고가 출현하게 된다. 돌아가게 되면 좁은 지형에서 싸우게 되고 보스는 츠치구모가 나온다. 전자의 경우 넓은 지형을 활용하니 조금은 시원한 전투가 되겠지만 적들이 많이 나오고 또 전멸시켜야 보스가 등장한다. 후자의 경우는 반대로 좁은곳에서 싸우게 되지만 목표지점에만 닿으면 보스가 등장한다. 잘 생각해서 선택하도록 하자.

드디어 오니오가 있는 곳까지 다다르고 최후의 결전이다. 우선 지형을 살피자. 뒤쪽에 무수한 미사일 포대가 준비되어있다. 상당히 신경쓰이게 하는 것은 또 하나있다. 양쪽에 늘어선 석상. 눈치챘겠지만 시간 있을때 부숴놓자. 뒤쪽의 포대는 없애는 것이 좋겠지만 속전속결로 끝내고 싶다면 굳이 없앨 필요는 없다.



멀리 돌아가는 경우



보스는 츠치구모가 나온다.

거리가 멀리 떨어져 있으면 공격하지 못하고, 산(山)작전을 쓴다면 무시해도 괜찮을 것이다. 오니오의 「암신위」는 모든공격이 일직선 공격이니까 주의하는 것이 좋다. 역시 마지막 보스답게 통상기도 필살기에 가깝다.

이미 모든 부하가 쓰러졌으니 포기하라고 하면, 그분의 야망을 위한 것으로 다 쓴 도구는 필요없다며 혼자서 충분하다고 한다. "쿠데타를 일으키는 것이 쿄코쿠의 야망이냐"고 하면 그것은 혼란을 틈타 마신기를 빼돌리려는 구실에 지나지 않는다고 하면서 궁극의 목적은 파사의 힘을 봉하는 것이라고 한다. 그리고 그 목적은 달성되었다고…

오니오:… 바,바보같은, 「파사의 힘」도 없이 이 정도의 힘을…? 내…내가 진건가? 하지만 너희들을 살아서 돌아가게 할 수는 없지.

오오카미:뭐, 뭐라고!?

오니오: 우오오오오…

오니오의 힘은 동굴을 무너뜨리기 시작한다. 하지만 침착하게 모두 빠져나오는 제국화격단.

이로써 다시 한번 제도의 평화를 지킨 제국화격단. 쿠데타는 해군에 의해 진압되었다. 결기군은 차례로 투항하고 하사관들은 원대복귀, 텐류를 필두로 한 청년장교들도 모조리 투항, 체포되었다.



석상은 「협시」로 변한다.



사쿠라와의 합체공격



사쿠라와 똑같은 기술 「破魔성진」

주모자 쿄코쿠 케이코는 자택에서 권총자살을 했다. 이것으로 제도를 불안하게 했던 소란은 맥없이 끝을 맺었다.



결국 싱겁게 끝나는 쿠데타



제9화 극장의 메리 크리스마스

이번화는 누구와 엔딩을 볼것인지를 결정하는 중요한 곳이라 할 수 있다. 하나구미는 올해의 마지막 공연「기적의 종」을 크리스마스 이브에 공연한다.

모두가 열심히 준비하고 있지만 아직 주연도 정해지지 않았다. 카에데가 4시45분까지 자기방으로 오라고 하면 아재 30분정도 움직일 시간이 있다(엔딩을 보고 싶은 캐릭터를 생각하고 있다면 마지막 찬스이니 열심히 신뢰도를 올리자). 이 때 @@유리, 카스미, 츠바키가 모두 5시에 일방적으로 약속을 잡는다. 45분에 카에데에게 가보면 그녀는 대원들이 이번 연극의 주연을 오오카미의 선택에 맡기고 싶어한다고 말한다. 드디어 엔딩을 위한 노력에 종지부를 찍을 때가 온 셈이다. 후보는 지금까지 가장 신뢰도가 높은 4사람! 주연을 선택하면 그녀의 호감도는 이제 따라올 자가 없는 것은 당연한 이치이다. 호~음! 과연 누구를 선택하나? 하지만 우선은 지금 당장의 선택도 중요하다. 아까의 세사람과 5시에 같이 시간이 잡혀있으니..... 호~음! 누굴 선택하나?



세명중 한명과 데이트를 할 수있다.

저녁이 되고 후보들의 모습을 보러 나가는 오오카미. 다들 주연을 맡고 싶어 긴장하고 있다(신뢰도나 높여주



스미레도 긴장하고 있다.



월하의 미소년(?)

자. 그런데 '주연을 누구로 할꺼냐'는 질문이 나오면 '아직 정하지 않았다' 라고 대답하자).

다음날, 다들 모인 자리에서 주연을 선택하자(힘든 선택이다). 주연이 결정되면 오오카미는 연출을 맡게되고 24일 대망의 막이 오른다. 연극은 대



레니 너 뽑혔다



연극은 성모 마리아의 이야기. 분위기를 잘 파악하자.

성공! (설사 칸나가 주연을 맡더라도)

저녁에는 레니의 생일파티! 모두에게 난생 처음으로 생일을 축하 받아보는 레니.... 그리고 오오카미는 이제 엔딩이 결정된 대원과 밤12까지 특별외출을 나간다. 둘은 교회에서.....



제10화 거리에 눈이 내리듯이

어드벤처 파트

태정 15년 새해, 제국화격단도 새해를 맞이한다. 올한해도 모두 힘내서 제도의 평화를 지키자. 새해라서 다들 각자 할 일 들이 있는 모양이다. 이곳에서는 지금까지 가장 높은 신뢰도가 쌓인 대원과 새해를 같이 보낼 수 있다. 대원이 알아서 찾아오니까 하루를 같이 보내주자. 그러면 게임과는 관계없는 그 대원의 뒷 이야기를 알 수 있다(사쿠라의 경우 애니메이션에도 나왔던 사쿠라의 어머니를 볼 수 있다). 아무튼 누구하고 약속을 하면 8시반까지 30분간 극장을 둘러 볼 수 있다. 대원들과 모두 방에 있으니 한번씩 둘러보도록 하자. 자 이제 8시반이 되면 방에서 옷을 갈아입고 그녀와 함께 나가자(여기서는 레니). 화격단이 이렇게 즐거운 때에 다른 곳에서는 또 다시 음모가 꾸며지고 있다.

???:지금 때는 무르익었다. 마신기가 사라진 지금 우리의 위업을 방해하는 것은 이미 존재하지 않는다. 츠치구모

츠치구모:예!

???:콘고

콘고:예!

???:그리고 오니오….

오니오:예!

코코구:드디어 제도가 나의 안목에 무릎꿇을 날이왔다. 이 코코구의 발아래

오니오:예!

코코구:오니오… 우리들의 첨병,준비는 되었겠지?

오니오:예, 이쪽으로…

· · · · · · ·

코코구:강마전쟁 덕분에 육군이 비밀리에 회수한 강마의 사체..... 그 조직을 영적 분리해서 재구성된 육체를 기계화한 육군 궁극의병기「강마병기」여, 드디어 그대들이 제도를 유린할 날이 찾아왔다.

강마병기:키에에에

코오코:콘고,츠치구모…. 제국화격단의 처리는 그대들에게 맡기겠다. 녀석들은 반드시 나타난다. 아카사카에서의 오명을 깨끗이 씻을수있는 좋은 기회다.

콘고:예! 이 콘고 목숨을 걸고서라도.

츠치구모:제국화격단을 이손으로 반드시 없애보이겠습니다.

코오코:가라 최후의 봉인지 '오지'로! 지금이야말로 '팔기문 봉마진(八鬼門 封魔陣)'의 발동 시기. 그리고「무장(武藏)」이 부활하는 때다.

오니오:예!



아이대신 빠지게 됩다



이것이 새로운 적 강마병기

오오카미는 대원과의 데이트를 즐기고 있던 도중 갑자기 이상한 기운을 느낀다. 지진인가? 즉시 극장으로 돌아오는 두사람. 카에데의 말로는 적이 출현했다고 한다. 아니 흑귀회도 붕괴되었는데 왠 적? 다른 대원들은 이미 출동했다고 한다. 자! 적의 출현지점은 '오지'. 출동이다! '오지'에 도착하면 아무도 없는 듯이 조용한데 갑자기 익숙한 목소리가 들린다.

오니오:동료들이 걱정되나?

두 사람 앞에 오니오와 콘고, 츠치구모가 나타나는 것이 아닌가?

오니오:오랜만이다. 오오카미 이치로.

오오카미:뭐 뭐야!? 설마… 그때… 아카사카에서 죽은게 아니었던가?

오니오:후후후훗 우리들의 대망이 성립될 때까지는 이 목숨 끝나지않아.

무슨 뜻일까? 녀석들도 반혼술에 걸려있는건가? 아무튼 다른 대원들은 어떻게 했는지 물어보자.

초치구모:만나고 싶나? 그럼 만나게 해 주지. 잘봐둬라. 이제 두 번 다시 볼 수도 없을테니까.

다른 하나구미의 대원들은 모두 수정에 갇혀버린 것이다(역시 내가 없으면 이 모양이라니까…).

오니오:우리에게 거역하는 자는 이렇게 된다.
오오카미:모두들….
오니오:잘 봐둬라… 화격단. 팔귀문 봉마진 최후의 봉인이 풀리는 때를….
오오카미:팔귀문 봉마진!?

그것은 제도의 주문에 걸려있는 힘을 봉해놓은 8개의 문. 이것이 해방된다면 제도는 마(魔)에 그대로 방치되는 것이다. 이윽고 오니오는 거대한 토리이(鳥居 :일본신사 입구에 세워놓은 문)를 부상시킨다. 저것이 '팔귀문 봉마진'의 문? 서두르자. 우선 대원들부터 구해야 한다.



흑귀회는 아직 죽지않았다.



거대한 수정에 대원들이 갇혀있다.



토리부상) 이것이 '팔귀문 봉마진'의 마지막 문

시뮬레이션 파트

놀랍게도 강마가 나타나 공격을 해온다. 어떻게 강마가 이런곳에? 놀라는 오오카미지만 지금은 그런 것을 따질 여유가 없다. 대원들을 구하기 위해서는 '천무'를 수정 옆으로 이동시키면 되는데 우선 아이리스를 구한 뒤 풍(風)의 작전을 써서 아이리스의 높은 이동력으로 대원들을 구하자(강마만 없애면 되므로 굳이 다 구할 필요는 없다).

오오카미:이제 너 하나뿐이야 오니오.
오니오:이미 늦었다. 벌써 때가 되었다.
사쿠라:때가 되었다고?
오니오:모든 것은 그분의 뜻대로!

이때 토리이 위에 낯익은 사람이 나타나는데.....

쿄고쿠:수고했다, 오니오. 그리고 제국화격단..... 오랜만이군.
오오카미:너, 너는 쿄고쿠…어째서 네가 살아있는거지?
스미레:쿠데타 실패 후 자살한 게 아니었나?
오리히메:실패의 책임을 물었다고 들었습니다.
쿄고쿠:유신따위 양동작전에 지나지않아. 나의 진짜 목적은 그런 것이 아니다.
마리아:아~. 그 자살한 남자?
레니:좀비인가?
홍란:그런가? 영무자(影武者)야!
오오카미:이 토리이… 쿄고쿠! 대체 왜…?
쿄고쿠:이 봉인이 풀어지면 제도의 지하 깊은곳에 봉인된 원령의 힘이 해방된다. 그래 모든 것은 이 제도를 지하 깊은 곳에 본연의 모습으로 되돌리기 위해서…. 말하자면 '정화'(化)다.

쿄고쿠는 지금껏 이 목적을 위해 수많은 일을 꾸며왔던 것이다. 쿠데타의 일도 강마의 일도. 사쿠라는 절대 용서하지 않겠다며 금방이라도 달려들 기세다. 하지만….

오니오:쿄고쿠님에겐 손대지 못해. 너의 목숨을 내가 접수할테니.

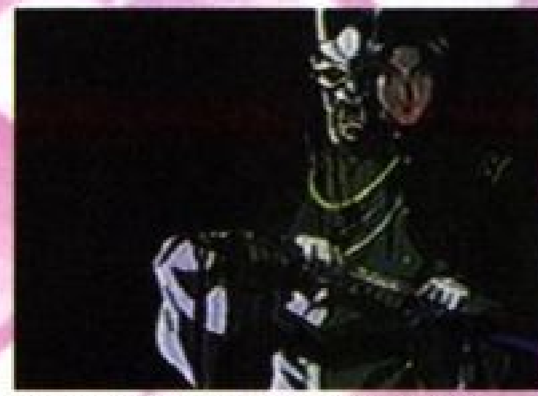
가로막고 서는 오니오. 검을 뽑을 자세를 취하고 있다.

사쿠라:…! 저…저 자세는…!
오오카미:사쿠라, 왜 그래?
사쿠라:설마…설마 그런…하지만 저 자세. 아버지 아버지에요.
오오카미:뭐라고 오니오가 사쿠라의 아버지?
오니오:.......
오오카미:그런..... 바보같은
쿄고쿠:때가 되었다. 다음은 봉마진을 발동시키는 일뿐.

그렇군. 게임초반에 유리에게서 들은 이야기, 최근 제도의 이곳 저곳에 토리이가 세워지고 있다더니 이걸 노렸던 것이다. 장시간 치밀하게 준비한 쿄고쿠. 드디어 팔귀문 봉마진이 발동한다.



쿠데타는 그에게 아무것도 아니었다.



오니오의 자세는 신구지 카즈마만의 독특한 자세와 똑같다.



마침내 「무장」이 부활한다.

제11화 지상최대의 작전

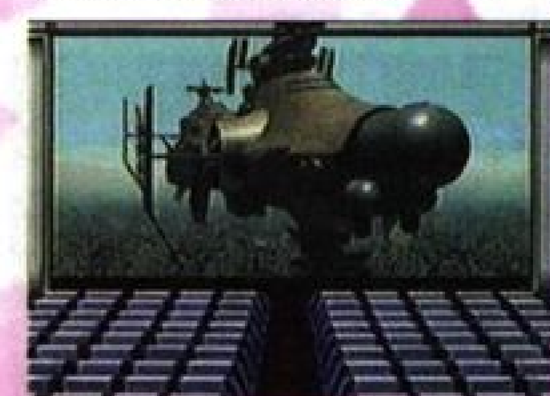
「무장」이 제도 상공에 나타난후 제도는 「강마병기」들에 의해 쑥대밭이 되고만다. 제국화격단은 고대병기 「무장」과 「강마병기」에 대해 어떤 대책을 강구해야할 지 몰라 당황하고 있다. 그러나 요네다는 아직 최후의 히든카드가 남아있다는데 그것은 바로 공중전함 미카사. 전 성마성의 전투에서 함두(艦頭)부분이 파괴되어 떨어져나가 기념공원으로 남겨두었지만(프롤로그에 나오는곳), 나머지 부분은 회수해서 바로 이 극장 밑에서 비밀리에 수리·개조되었다는 것. 신(新) 미카사. 이걸 타고 쿄고쿠가 있는「무장」까지 단숨에 날아가는 거다. 미카사의 출격을 대기하고 있던 오오카미는 사쿠라에게서 그녀의 아버지에 대한 이야기를 듣는다. 자신은 아버지와 싸울 결심을 했고 아버지의 영혼을 구하겠다고 한다. 만일 그렇게 해서 신구지 카즈마를 구할 수 있다면 부녀간의 싸움도 어쩔 수 없는 일이다. 이때 갑자기 수많은 강마들이 극장을 습격해온다. 이런 아직 미카사의 발진준비가 안됐는데..... 하지만 어려울 때 항상 힘이 되어주는 카야마가 나타나 시간을 벌어줄테니 빨리 미카사로 가라고 한다(광무도 없이 괜찮을까?). 카야마에게 뒤를 맡기고 미카사에 도착한 두 사람. 때맞춰서 미카사의 최종점검이 끝나고 제도의 운명을 건 공중전함 미카사가 발진한다.



쿄고쿠 케이코 그는 고대 음양술사의 자손이었다.



카야마.... 그의 부대원들도 여자일까?



시대를 초월한 기술력을 보여주는 공중전함 미카사

일단 부상하기는 했지만 「무장」을 어떻게 공격할지가 문제다. 요네다는 이에 대해 지상 최대의 작전을 세웠는데 일단 미카사가 서서히 상승해 무장



과 수평을 만들고 전속력으로 「무장」에게 돌진한다. 속도가 극한에 이르렀을 때 주포로 구두부(口頭部)를 공격. 내부로 강제 침입한다는 것이다. 이때 경보음이 울리며,

카스미:상공으로부터 강마가 날아와 미카사의 갑판을 공격하고 있습니다.
유리:긴급경보! 양현 기관부에 강마가 침입했습니다.
츠바키:기관부를 파괴당하면 미카사는 비행불능이 되어버립니다.

「무장」까지 가지도 못하고 추락한다면 말도 안된다. 즉시 하나구미를 둘로 나누어 하나씩 맡기로 한다. 이때 누구를 데려갈것인가를 선택하는데 가능하면 원거리 공격이 가능한 대원을 데려가는 것이 좋다.

시뮬레이션 파트

츠치구모:후후후 기관부로 들어온것 같군. 미카산지 뭔지 모르겠지만 내가 숨통을 끊어주겠다.

기관부의 중요한 장치는 7개로 이중 1개라도 있으면 비행은 가능하지만 그만큼 출력은 저하된다(1개만 지키는 것이 편할 것이다). 되도록 많은 수를 지키고 싶다면 풍(風)의 작전과 필살기로 적들을 단숨에 없애버리자.

츠치구모:흥, 너희들 따위 나로서도 충분하다. 이쪽으로 올라와라.


성미성패와 비슷한 작전이다.


허나정도는 남겨두어야 한다.

순진하게 위로 올라가는 화격단

츠치구모:흥, 승부는 아직 결정되지 않았어. 너희들 확실히 나에게 속고있는거야. 강마 나오너라!!
오가마:아… 이런 기관부가?

이 정도 속임수에 걸려들다니 한심한 제국화격단. 하지만 나머지 대원들이 와주므로 걱정하지 말고 보스전에 신경쓰자! 이 부분은 신경을 써야한다. 왜냐하면 아래쪽의 대원들이 움직이기 편하게 하기 위해서는 풍(風) 작전을 써줘야 하는데 그러면 방어력이 낮아져서 보스의 공격을 견디기 힘들다. 적절히 안배해 주면서 싸우는 것도 좋은 방법이겠지만 추천하고 싶은 것은 역시 산(山) 작전을 써서 보스를 빨리 해치우는 것이다. 보스가 죽으면 나머지 강마들도 사라지니 이쪽이 쉬울지도 모른다. 하지만 이번에 츠치구모는 조금 색다른데 바로 색깔에 따라 공격방식을 바꿔야 한다는거다. 원래의 색깔에서 검은색으로 바뀌면 필살기보다 통상기가 더 큰 데미지를 주고 흰색으로 변할때에는 데미지를 입은 만큼 회복을 하니 공격하지 말자.

츠치구모:에에잇 분하다 제국화격단. 이 배만은 반드시 떨어뜨리겠다. 그것이… 그것이 코코구님의 뜻이시다.
오오카미:가… 기다려!


색깔이 바뀌면 공격법도 바뀌어야한다.

츠치구모는 또 잽싸게 도망간다.

일단 기관부의 강마를 처리한 화격단. 하지만 쉴틈이 없다. 강마들이 이번에는 갑판의 통기구를 노리고 있다. 통기구가 파괴되면 미카사는 고도를 유지하지 못한다. 제국화격단 갑판으로! 도처에서 강마들이 나타나 통기구를 노리니 풍(風) 작전으로 이동범위를 넓혀놓자. 특히 양 사이드 쪽에서 나타나는 강마들은 1번의 이동으로 통기구까지 가니까 그곳에는 공격력이 높은 대원을 배치하고 나머지 녀석들은 한데 모아서 합체공격이나 스미레의 필살기로 해치우자. 고도가 높으면 강마들도 활동할 수 없으니 미카사가 고도를 높일 때까지 기다리자.(통기구는 강마의 공격에 7번은 버틸 수 있으니 조금은 쉬운 전투가 될지도 모르겠다.) 강마들을 물리치면 도망쳤던 츠치구모가 다시 나타난다. 겁도없이 혼자 나타난 츠치구모. 색깔변화도 없으므로 가볍게 눌러주자. 그런데 전투도중 갑자기 천무가 폭주를 일으키는데....

오오카미:뭐야 몸이 꽉 조이는 것같이 괴롭다. 츠치구모의 공격인가? 아니야, 이건 천무의 내부로부터?

뭔지 이상하지만 일단 전투를 끝내고 보자.

오오카미:여기까지다. 츠치구모.
츠치구모 …내가… 이런 인간들에게….
사쿠라:너는 왜 이런 인간을 증오하지?
츠치구모:후훗. 이런 모습을 하고 있지만 나 역시 인간이야. 이 기형의 몸 덕분에 나는 쭉 따돌림 받아왔다. 그런 나에게 힘을 주신 것이 코코쿠님이다. 인간들에게 복수할 수 있다면 나에겐 목숨도 아깝지 않아. 나는 너희들 인간의 손에 죽을수는 없어. 스스로의 의지로 코코쿠님을 위해 죽는거다. 이 제도가 코코쿠님의 손에 죽음의 도시가 되는걸 지옥에서 지켜보마.

어드벤처 파트

최후를 맞이하는 츠치구모. 그녀는 나름대로의 슬픔을 간직하고 있었다. 그런데 '천무'의 이 폭주는 어떻게 된 일일까? 홍란의 설명에 따르면 영자갑주는 보통 탑승자의 영력을 끌어들여 파워를 내지만 이 천무는 그 이상의 도시 에너지라고 불리우는 지맥의 힘도 끌어들인다는 것. 그래서 천무는 그렇게 강력했던 것이다. 하지만 지금 「무장」이 도시 에너지를 모조리 빨아들이고 있어서 천무는 엄청난 양의 에너지를 감당하지 못하고 폭주하는 것이다. 대원들의 안전을 위해 그런 머신을 계속 탈 수는 없다. 하지만 '천무'가 없다면 「무장」으로 침입할 수도 없다. 걱정은 한순간, 홍란이 이럴줄 알고 광무·개(改)를 가지고 온 것이다. 탑승자의 영력이 성장하면 그만큼 광무도 강해지게 되니 염려하지 말자. 이미 화격단의 모두는 예전의 그들이 아니다. 오리히메와 레니의 광무도 준비가 되어있고 하나구미와 똑같은 전투복도 마련이 됐다. 이제는 결전의 순간만을 기다릴 때.


통기구로 오지 못하도록 막자.



「무장」의 영향으로 폭주하는 천무

이제 1시간뒤면 작전이 실행된다. 모두들 휴식을 취하도록 하는 요네다. 오마기에게 대원들의 불안한 마음을 달래주라고 시킨다. 시간 제한은 없으니 천천히 돌아다니면서 대원들을 다 만나자.(다 만나지 못하면 게임진행이 안된다.) 자! 이제 지상 최대의 작전이 시작된다.


작전은 성공

별 다른 피해없이 미카사는 「무장」의 일부에 파고들었다. 출격하기전 카에데는 남아있는 사람들의 슬픔을 생각한다면 반드시 살아서 돌아오라고 말해준다.

시뮬레이션 파트

들어서자마자 전투다. 이곳은 우선 3개의 포대를 파괴하는 것이 급선무다. 이 포대는 공격범위가 넓을뿐만 아니라 기력도 강력하니 풍(風)의 작전으로 빨리 해치우자. 또 강마를 생성시키는 알 같은것도 3개 있으니 이것도 없애야 할 것이다. 전투가 끝나고 중심부로 향하려는 화격단

콘고:카하하하 그렇게 간단히 너희들을 보

낼수는 없어.
오오카미:이 목소리는….
콘고:흑귀회 오행중 콘고다.
오리히메:저질스런 남자가 또 나왔군요.
콘고:화격단. 이 날을 기다리고 있었다. 스이코, 모쿠지키, 카야, 츠치구모… 오행중도 이젠 내가 마지막이 되어버렸다. 화격단! 오늘이야말로 결말을 짓고 말겠다. 승부다!

가장 까다로운 전투다. 금강의 '기'(氣) 때문에 1턴당 각대원은 1번의 행동밖에 못한다(즉, 이동, 공격, 방어 셋 중 하나만 할 수 있다). 장소도 좁고 적의 친위대가 「감싸주기(かばう)」까지 남발하기 때문에 한번 한번 신중히 움직여야 한다. 이곳에서는 산(山) 작전이 아니라면 클리어 하는데 어려움을 겪을 것이다. 「무장」안에는 수많은 강마들이 있으니 그들을 다 상대할 수는 없다. 카에데는 방법이 있다며 2도2검의 의식에 대해 말해준다. 고대로부터 내려온 명검 2자루와 명도 2자루. 바로 사쿠라가 가지고 있는「영검예제」, 오오카미가 가지고 있는 「신도멸각」 아야메가 가지고 있던 「신검백익조」 그리고 야마자키 신노스케가 가지고 있던 「광도무형」. 이 4가지의 신불로 이도이검의 의식을 강마를 조종하고 있는 실체에 쓰면 된다고 한다. 8년전 검의 주인들이었던 「대강마부대」의 대원들은 이 이도이검의 의식에 실패하고 결국 신구지 카즈마가 「파사의 힘」을 쓴 것이다.

콘고:크, 크헉 어째서! 어째서… 너희들은 이렇게 강할 수 있는거냐…. 온힘을 다해 싸운 것이었는데 내가 지다니…스이코… 분하다. 진 것이 분하다!!
오오카미:…….
콘고:하하하…. 하지만 화격단 이것으로 기분은 좋아졌다. 나에게 이겼다고 자만하지 마라. 쿄고쿠님은 엄청나게 강하다. 나는 지옥에서 감상해 주지.

결국 흑귀회 오행중은 모두 죽었다. 적이지만 훌륭한 무인이었던 콘도…. 「무장」의 중심부를 향해 나아가는 화격단.


주위의 녀석들부터 없애자.


사랑의 합체공격

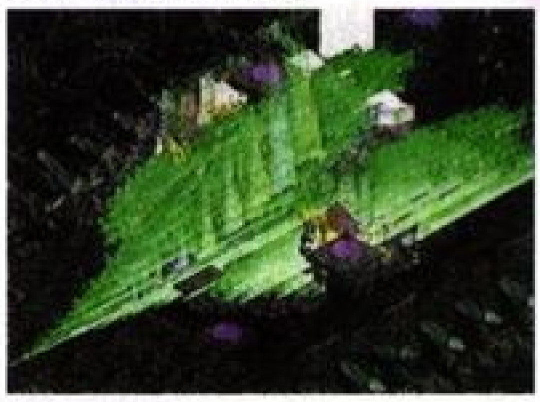
최종화 소녀들의 장송곡

시뮬레이션 파트

무장의 중앙으로 가던도중 사쿠라가 아버지의 기운이 느껴진다고 말한다. 과연 앞에는 오니오의 「암신위」가 버티고 있다. 그 뒤에는 강마를 조종하는 수정이 놓여져 있다. 그 수정을 부수기 위해서는 오니오부터 쓰러뜨려야 한다. 흑귀회 오행중 시리즈의 결정판이라고 할 수 있는 전투다. 전투가 시작될때 바닥에서 기둥이 솟아 나오는데 사쿠라가 아버지의 기술을 잘 알고 있는지 기둥뒤에 숨어서 접근하라고 한다. 오니오의 필살기는 바로 북진일도류 전통의 비기 '파사검정 영화방신', 지금 사쿠라가 쓰는 앵화난만보다 범위가 더 넓다. 통상기는 게임초기의 사쿠라의 필살기 앵화무상보다 더 좋다. 모두 일직선 공격이니 기둥 뒤에 숨으면 안전할 것 같지만 천만의 말씀. 기둥의 위치는 수시로 바뀌고 오니오는 오행중의 기술을 차례대로 쓰므로 그런 소심한 작전으로는 이기기 힘들다. 필자가 해주고 싶은 말은 단 한가지 속전속결. 산(山) 작전으로 과감하게 밀고 나가지 않으면 녀석은 콘고의 특기까지 쓴다. 이런 엄청난 상대를 1번씩만 움직여서 이긴다는 건 역시 너무 어려운 일이다. 기억하자 속전속결!



드디어 흑귀회와의 최후의 결전


파사검정 영화방신

드디어 오니오가 쓰러지고….

오니오:나는… 나는… 신구지 카즈마
사쿠라:아버지!
카즈마:제국화격단 그리고… 사쿠라
사쿠라:아버지!!
카즈마:….
사쿠라:아버지, 아버지의 검은 이렇게 제 수중에… 제게로 계승되었어요. 아버지가 센다이에서 가르쳐 준 정의의 검이…
카즈마:우…크읏.
사쿠라:저는 신구지 카즈마의 딸, 신구지 사쿠라예요.
카즈마:우우읏…가면이…가면이….

뿌지직…… 오니오의 가면은 부숴지고 신구지 카즈마의 얼굴이 나타난다. 그는 8년 전 「강마전쟁」에서 목숨을 잃었지만 쿄고쿠의 반혼술에 의해, 쿄고쿠를 지키는 전사로 되살아난 것이다. 야마자키뿐만 아니라 카즈마 까지도…… 쿄고쿠는 인간의 생명을 물건처럼 다루고 있다.

쿄고쿠:오니오……아무래도 너를 이용하는 것도 여기까지인 것 같군.
오오카미:……! 이 목소리는?
쿄고쿠:또 만났구나 제국화격단.
오오카미:……쿄고쿠.
쿄고쿠:신구지…야마자키…둘 다 내가 임시로 생명을 부여해준 자. 말하자면 인형이다. 「무장」이 부활한 지금….인형은 필요없다!
오오카미:쿄고쿠!



오니오, 그는 역시 신구지 카즈마였다.

높은 이상을 위해 다소의 희생은 어쩔 수 없다며 법력으로 광탄을 쏘는 쿄고쿠. 하지만 그 순간 카즈마가 자신의 몸으로 광탄을 막아준다.

사쿠라:아,아버지!!!
카즈마:사쿠라…잘 들어라…이 방에 거대한 수정이 있다. 「강마병기」를 조종하기위한 총력체)다. '2검2도의 의식' 을 통해 수정을 파괴하고 마를 봉인하는 거다. 그리고 이 안에 있는 기둥 사이로…기둥을 베어라. 쿄고쿠의 야망을 부수거라.
쿄고쿠:음…네 녀석…
카즈마:사쿠라…그 얼굴 다시 한 번 보여다오.
사쿠라:아버지!
카즈마:사쿠라. 강하게 살거라.
사쿠라:싫어.
카즈마:사쿠라. 망설임이 없는 좋은 검술을 익힌 것 같구나……
사쿠라:아버지…죽으면 안돼요!
카즈마:정말…잠깐 뿐이었지만…아버지로서 너와 이야기할 수 있어서 기뻤다. 사쿠라…… 어머니에게 안부 전해 다오.
사쿠라:아버지이~!!!!!!

신구지 카즈마는 또 다시 자신을 희생해 다른 사람들을 구하고, 장렬한 최후를 맞는다. 이제 더 이상 용서할 수 없다. 쿄고쿠! 쿄고쿠는 법력을 다 써버려서 안 쪽으로 도망가고……. 사쿠라와 오오카미는 카즈마가 남긴 「광도무형」을 가지고 '이도이검의 의식'을 행한다.





또 다시 실신성인하는 카즈마


이것이 바로 이도이검의 의식……수정은 파괴된다

수정을 부수고「강마병기」의 활동을 정지시킨 오오카미와 사쿠라. 이제「무장」의 중추부로 향한다. 그 곳에는 거대한 나무 기둥이 서 있는데 카즈마가 말한대로라면 그 것을 잘라야 쿄고쿠의 야망을 막을 수 있다. 하지만 쿄고쿠도 당하고 있지만은 않은데…….





이때 공격하자


이 것으로 끝이다

쿄고쿠 : 「무장」은 억압된 제도의 에너지를 빨아들여 바야흐로 지금 거짓된 제도에 철퇴를 내린다. 그대들에게 방해받을 수는 없다. 나와라 강마!!

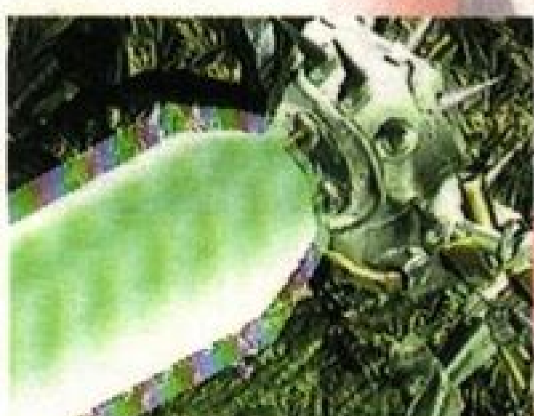
놀랍게도 그는「강마병기」를 불러낸다. '2도2검의 의식'이「무장」에게는 영향을 주지 못한 것이다. 결국 또 다시 강마와의 전투가 시작된다. 이번 전투는 중앙의 기둥으로 에너지를 보급하는 8개의 기둥을 없애는 것이 목적이다. 에너지를 공급해 줄 때 빨갛게 빛이 나는데 그 때 공격하면 많은 대미지를 줄 수 있다. 풍(風)작전을 써서 빛나는 기둥부터 빨리 없애도록 하자. 8개의 기둥을 다 없애면 모두들 중앙의 거대한 기둥으로 모이고 힘을 합쳐서 기둥을 파괴한다. 이것으로「무장」은 에너지를 더 이상 빨아들이지 못하게 되었다. 이제 끝인가.

그런데……무엇인가 사악한 기운이 감돌고 있다. 이 것은?? 아직 전투가 끝나지 않은 것일까? 그 기운이 흘러나오는 쪽으로 전진해보는 화격단. 그 곳에는…그들의 눈 앞에 나타난 것은…….

쿄고쿠 : 왔는가, 화격단.
사쿠라 : 쿄고쿠!
오오카미 : 쿄고쿠, 모습을 드러내라.
쿄고쿠 : 여기다. 벌레들.
칸나 : 우왁!
홍란 : 무,무슨 이런 크기의 마조기병이!?
쿄고쿠 : 이것이「무장」을 지키는 고대 황신(皇神)의 지리.「신황」(神皇)이다. 아하하하하.


지금이 기회! 핵을 노리자!

엄청난 크기의 마조기병「신황」! 쿄고쿠는 마(魔)와 인간이 공존하는 제도를 만들기 위한 자신의 이상을 방해하지 말라며 화격단에게 최후의 싸움을 걸어온다. 드디어 진정한 마지막 보스전이다. 우선「신황」이 있는 곳까지 가야 하는데 중간 중간에는 강마와 '원령사(怨靈莎)'라는 일종의 포대가 있다. 이 '원령사'는 공격범위가 넓고, 위력도 강력하므로 산(山)작전으로 버티면서 전진, 파괴하자. 그리고 층계 부분이 무척 좁아서 전진 속도가 느려지니 이런 곳은 풍(風)작전으로 단숨에 지나가자! 맨 위 층에 있는「신황」은 상반신만 나와있고 약점이 되는 핵을 손으로 감싸고 있다. 이 때에는 많은 데미지를 줄 수 없으므로「신황」이 공격하기 위해 손을 드는 순간을 놓치지 말고 필살기를 퍼붓자! 또한「신황」의 공격은 위력은 있지만 범위가 좁으니 될 수 있으면 원거리에서 공격하자.


신황 필살기)「신황」의 무지막지한 필살기「성마법진」


이걸로 마지막이다


「무장」은 파괴되고 제도의 평화는 지켜졌다


그리고….그녀와 함께….

웬지 싱겁게 끝나버리는「신황」. 그러나 이건 전초전에 불과하다.「신황」은 쿄고쿠의 몸을 흡수해 그와 하나가 되어 진정한 모습을 드러낸다.「신황」의 약점은 화면에 표시될테니 그곳을 집중 공격하자. 가장 흥미진진한 전투이니 만큼 자세한 설명은 하지 않겠다. 마지막 전투…… 힘내서 그녀와 함께 엔딩을!

제13화 당신을 위해서 기적은 울리고

엔딩화면과 스탭롤이 다 지나가면 '그리고…'라는 말과 함께 13화가 시작된다. 내용은,「무장」파괴 후 몇 개월 뒤 오오카미가 그 뛰어난 지휘력을 인정받아 중위로 진급하고, 유럽 등지로 유학을 간다는 것(왜 그는 하나구미에 남질 못하는 걸까?). 유학 출발 당일에 모두의 환송을 받으며 배에 오르는 오오카미. 전날 그녀(엔딩을 본 대원)에게서 받은 편지를 갑판에서 읽으면서 이야기는 끝을 맺는다. 사쿠라대전 3탄에 대한 암시일까?! gC


결국 또 떠나는 오오카미

500년 전의 악몽이 다시 부활했다

드래곤 포스 2

– 신들이 떠나간 대지 –



2년만에 그 웅장한 모습을 드러냈다. 진룡 8검사가 사신 마도르크의 손에서 신들이 축복한 대지인 레젠드라를 구해낸지 500년이 지났다. 이제 그들의 후손들이 신들이 떠나간 대지인 레젠드라에 불어닥친 살육의 바람을 잠재워야 한다. 진룡의 8전사들 앞에는 과연 무엇이 있을지...?

제작사	시뮬레이션 RPG
장 르	세가
발매일	발매중
발매가	5,800엔

시스템

드래곤 포스2의 시스템은 전작과 달라진 점이 많지 않다. 드래곤 포스는 크게 '외세'와 '내정'으로 이루어지는데, 외세는 필드에서 적과 싸우는 것을 말하며, 내정은 자신 수하에 있는 부하들을 거느리고 나라 일을 돌보는 것을 말한다. 그럼 자세히 살펴보자.

내정편

'안에서 새는 바가지 밖에서도 샌다'고 내정을 잘해야 외세를 잘할 수 있다. 내정의 모든 것이 여기에 있다.

기본 메뉴

성안에서의 메뉴

1. 報將(보장): 무장(지휘관)에게 훈장을 비롯한 소비아이템을 수여한다.
2. 副官(부관)
   ① 武將情報(무장정보): 무장들의 상태를 볼 수 있다.
   ② 捕虜情報(포로정보): 잡혀있는 적 무장(포로)의 상태를 볼 수 있다.
   ③ 城 情報(성 정보): 각 나라 성의 상태를 본다.
   ④ 捕虜會見(포로회견): 포로무장과 회견(대화)을 부관에게 위임
   1)解除(해제): 위임이나 보고를 중지한다.
   2)委任(위임): 포로회견의 모든 것을 맡긴다.
   3)報告(보고): 포로의 상황을 보고한다.
   ⑤ 策城委任(책성위임): 책성을 부관에게 위임
3. 裝備(장비): 무장에게 무기를 수여한다.
4. 裝飾(장식): 무장에게 방어구와 능력치 강화 아이템을 수여한다.
5. 會見(회견): 자신의 부하 무장들과 대화를 할 수 있다. 얼굴 표시로 각 무장의 상황을 알 수 있으며, 상태가 나빠지면 도망을 간다.
6. 捕虜(포로): 포로 무장과 대화, 동료가 될 수도 있다. 대부분 각 나라의 무장들은 그나라의 군주가 부하로 오게되면 따라온다.


내정모드

7. 策城(책성): 성을 수리하여 더 많은 병사들을 확보한다.
8. 硏究(연구): 아이템을 개발한다.
9. 記錄(기록): 게임데이타의 세이브를 행한다.
10. 終了(종료): 내정모드를 종료한다.

필드(성)에서의 메뉴

1. 武將情報(무장정보): 성에 있는 무장의 정보를 알 수 있다.
2. 出陳(출진): 사단을 편성해서 목적지를 결정, 전투를 하러 간다. (한 사단의 정원은 5명이다)
3. 徵兵(징병): 병사들을 모집한다. 병사는 2종류, 총 100명을 거느릴 수 있다.
   ① 補充(보충): 모자란 병사를 보충한다.
   ② 兵種變更(병종변경): 거느리는 병사의 종류를 바꾼다.

③ 解散(해산): 현재 수하에 있는 병사들을 해산시킨다.
④ 太守任命(태수임명): 성을 담당하는 무사를 뽑는다. 내정력이 높은 무장이 태수가 되 면 성 레벨이 빨리 상승한다.
⑤ 捕虜情報(포로정보) - 성에 잡혀있는 포로의 정보를 알 수 있다.


징병화면

출진 사단 명령어

① 武將情報(무장정보): 출진 사단 무장의 정보를 알 수 있다.
② 目的變更(목적변경): 사단의 목적지를 변경한다.
③ 捕虜情報(포로정보): 출진 사단이 데리고 가는 포로의 정보를 알 수 있다.

필드화면(성과 사단들 이외의 장소)의 메뉴

① 師團檢索(사단검색): 편성된 사단들의 상태를 본다.
② 武將檢索(무장검색): 특정 무장을 현재 위치를 알 수 있다.
③ 場所檢索(장소검색): 성이나 마을을 검색
④ 勢力地圖(세력지도): 각 나라들간의 세력을 볼 수 있다.
⑤ 記錄(기록): 세이브

훈장을 잘 배분하자

각 무장이 병사의 수를 증가시킬 수 있는 유일한 아이템이 훈장이다. 다른 아이템과는 달리, 훈장은 어떻게 쓰느냐에 따라 그 무장의 강, 약이 정해진다. 훈장 한 개당 병사는 10명이 배당된다. 각 무장의 병사종류에 따라 적절히 배분하는 것이 승리의 지름길이다.

그리고 병사의 종류나 수가 바뀌었으면 필드화면에서 징병 커맨드를 선택해 적절히 조절해 주자.


훈장 수여

효율적인 연구가 나라를 부강하게 만든다

전작에는 등장하지 않았던 '연구' 커맨드가 추가되었다. 이 커맨드는 말 그대로 아이템을 개발하는 것이다. 강력한 무기나 두루말이(卷物)를 가지고 싶다면 꼭 연구를 해야 한다. 각 아이템의 힌트는 무장과의 대화에서 얻을 수 있으며, 연구를 처음할 때는 실패가 잦아질 것이다.

하지만 성공은 실패의 어머니. 실패를 거듭하다보면 언젠가는 성공하는 날이 오기 마련. 처음에는 기본적인 아이템 합성부터 시작하자.


연구는 이렇게 한다

합성공식: 무기나 권물 + 연구원료(철광석등의 광석류 등등) + 연구재료(빛의 수정등)

위와 같이 하는 것이 연구의 기본이다.

축성의 중요성

아군이 전투를 마치고 쉬는 곳은 바로 성이다. 그리고 부족한 병사를 보충하는 곳도 성이다.

그만큼 성은 중요하지 않은 듯하면서 게임에서 많은 비중을 차지한다. 자신이 가지고 있는 성의 수가 적더라도 가지고 있는 성의 레벨이 높다면 남부럽지 않을 것이다. 성의 최고 레벨은 50이며, 수용병사의 최대 수는 550명이다. 성의 레벨을 올리고 싶다면 무장의 축성 능력(BLD)가 70이상인 무장을 배치시키면 된다. 레벨이 성장함에 따라 성의 외관도 조금씩 변해 현재 각 성의 레벨을 한눈에 알아볼 수 있다. 성의 레벨이 높으면 높을수록 무장의 회복도 빨라진다. 후반으로 가면 갈수록 무장이 거느리는 병사의 수가 많아지고, 전투도 잦아지니 빠른 회복과 효율적인 전투를 하기 위해서는 축성이 꼭 필요하다.


성이 변하는 모습

연구의 기본

1. 무기
① 뇌도는 암흑의 힘으로 변할 수 없다.
② 롱소드는 조금은 연구할 가치가 있다.
③ 검 종류는 철제로 만드는 것이 기본이다.
④ 아이언 크로우는 은광석과 수정을 합성해야 한다.
⑤ 실버크로우에 어둠의 힘을 더하면 최강의 크로우가 만들어진다.
⑥ 칼이 번개와 상성이 있다는 말은 옛말이다.
⑦ 바스터 소드에 바람의 힘을 더해 보아라.
⑧ 란슬롯은 번개로 단련시켜야 한다.
⑨ 크로우는 철과 수정으로 단련시키는 것이 최고다.

2. 방어구·아이템
① 아머는 동광석으로 강화시킬 수 있다.
② 방패는 2가지의 광석으로 단련시킨다.
③ 은 방패는 금과 무엇을 합성하면 전설의 무구로 바뀐다.
④ 마법의 반지는 힘의 수정과 상성이 있다.
⑤ 로브는 빛의 힘을 원한다.

3. 권물과 기타
① 마도서는 빛의 힘을 원한다.
② 마도서는 어둠의 힘도 원한다.
③ 마도서는 2개의 수정으로 연구하는 것이 기본이다.
④ 전사에 어둠의 힘을 더할 수는 없다.
⑤ 유령에 금을 더하면 계속 악화된다.
⑥ 용인간(팔콘)은 가능성이 보인다.
⑦ 기병을 철로 단련시켜 철마를 만들어라.
⑧ 기계병은 수정으로 단련시키면 하늘을 날 수 있다.
⑨ 하피는 금을 싫어한다.

예

- 하야부사의 검 + 금광석 + 용의 비늘=용의 검
- 용의 검 + 은 광석 + 용의 비늘=용의 대검
- 용의 대검 + 빛의 수정 + 빛의 수정=빛의 검(MP + 2, STR + 40, CHG + 20)
- 용의 대검 + 어둠의 수정 + 어둠의 수정=어둠의 검
- 롱 소드 + 은 광석 + 힘의 수정=바스터 소드
- 로드 + 마법 + 어둠의 수정=매직로드
- 매직로드 + 힘의 수정 + 힘의 수정=파워로드
- 파워로드 + 동광석 + 어둠의 수정=다크로드(MP + 1, STR + 15, CHG + 20)
- 바람의 활 + 동광석 + 빛의 수정=빛의 활(MP + 2, STR + 30, CHG + 20)
- 도 + 뇌의 수정 + 은광석 =뇌도
- 뇌도 + 용의 비늘 + 어둠의 수정=요도 국일문자
- 버스터 소드 + 바람의 수정 + 철광석 =하야부사의 검
- 방패 + 은광석 + 은광석=은의 방패
- 은의 방패 + 금광석 + 용의 비늘=용의 방패(MP + 1, DEF + 7, CHG + 10)
- 실버크로우 + 금광석 + 어둠의 수정=데스 크로우(MP + 1, STR + 50, DEF + 2)
- 소드 + 마법의 수정 + 철광석=매직 소드(MP + 1, STR + 10, SHG + 10)
- 보우 + 바람의 수정 + 동광석=바람의 활(MP + 1, STR + 20, CHG + 10)
- 아머 + 동광석 + 용의 비늘=체인 메일(DEF + 4)
- 체인메일 + 철광석 + 용의 비늘=플레이트 메일
- 크로우 + 은광석 + 용의 비늘=아이안크로우
- 아이언 크로우 + 은광석 + 용의 비늘=실버크로우(MP + 1, STR + 30, DEF + 2)
- 란슬롯 + 철광석 + 뇌의 수정=이나즈마의 창(MP + 1, STR + 30, CHG + 10)
- 도 + 뇌의 수정 + 은 광석=뇌도(MP + 1, STR + 20, DEF + 2, CHG + 10)
- 조인간의 권물 + 금광석 + 용의 비늘=용인간(팔콘)의 권물
- 용인간의 권물 + 금광석 + 용의 비늘=용인(드라고니아)의 권물
- 전사의 권물 + 금광석 + 철광석=기계병사의 권물
- 전사의 권물 + 금광석 + 바람의 수정=조인간의 권물
- 기병의 권물 + 금광석 + 철광석=기계기병의 권물
- 유령의 권물 + 금광석 + 어둠의 수정=사인(死人)의 권물

외세편

외세에서 가장 큰 비중을 차지하는 것이 전투다. 안으로 기반을 굳건히 다졌다면 이제 밖으로 나가 레젠드라 대륙을 통일해 보자.

병사의 상성을 이용하자

출진하는 무장을 선택할 때, 가장 주의해야 하는 것이 병사의 상성이다. 상대가 100명이라도 상성만 잘 이용한다면 20~30명으로도 물리칠 수 있다. 때에 따라서는 무장의 레벨이 병사의 상성을 커버하는 수도 있지만…. 상성과 레벨을 적절히 조화한다면 적을 이기는 것은 시간문제다.



화면 가운데 상성표가 보이는가!

두 부대의 약점을 서로 보완하자

병사의 종류는 무장이 직접 선택할 수 있으며, 병사의 종류는 2가지까지 허용한다. 때문에 2부대를 서로의 약점을 보완할 수 있도록 편성한다면 전투를 쉽게 승리로 이끌 수 있을 것이다. 예로 솔져는 호스맨에게 가장 약하지만, 다른 한 종류를 호스맨의 천적(?)인 키메라나 팔콘, 버드맨으로 선택하면 되는 것이다.

무장기는 타이밍이 생명이다

무장기는 크게 적 병사용, 적 무장용, 양군병사용, 크게 3가지로 나뉜다. 무장기는 무장의 MP를 사용하면서 전투를 유리하게 이끌어가기 위해 사용하는 것이기 때문에 신중해야 한다. 각 무장기마다 특징이 있기 때문에 잘 알고 사용하자.

재활용과 연속공격

재활용이란 한명의 무장을 죽기 일보직전까지 이용하는 것을 말한다. 다시 말하자면 승리하거나 시간 경과로 한번 더 전투를 할 수 있는 무장이 있다면, 다시 전투에 투입한다는 말이다. 지극히 당연한 소리겠지만, 포인트는 여기에 있다. 병사을 다 잃거나 MP를 모두 소모한 무장이 있을 경우 그냥 지나치게 되는 것이 일반적이다. 하지만 이 무장을 다시 전투에 투입시켜 적 무장이 이끄는 병사의 수를 줄이는데 활용한다면 쉽게 전투를 승리로 이끌 수 있다.

다음은 연속공격이다. 아시다시피 한 사단의 정원은 5명이다. 하지만 성의 정원은 10명이다.

때문에 연속공격이 필요하다. 한 성에 10명의 무장이 있는 일은 거의 없지만 7~8명 정도가 모여 있는 경우가 있다. 토파즈 왕국이 대표적인 예이다. 이럴때는 5명으로 한번에 이기기는 조금 벅차다. 이때는 2개의 사단을 약간의 차를 두고 출진시키자. 그러면 첫 전투에서 미처 회복하지 못한 적 무장들을 두 번째 출진한 사단으로 공격할 수 있다. 이렇게 되면 두 번째 전투에서는 간단하게 무장기로써 적 무장을 누를 수 있기 때문에 별 피해를 입지 않고 전투를 마칠 수 있다.

위와 같은 방식으로 전투를 하게되면 잦은 전투를 쉽게 버틸 수 있기 때문에 효율적이다.

상성표

사용병사	솔	호	메	어	배	하	산	하	기	몽	고	좀	기	키	버	기	팔	드	마	마2
솔져	×	▲	□	▲	□	○	○	□	▲	▲	□	×	○	▲	▲	▲	▲	□	▲	
호스맨	◎	■	▲	◎	□	○	○	—	□	○	▲	□	▲	—	—	—	—	▲	◎	□
메이지	○	○	■	○	□	◎	▲	—	□	○	○	◎	◎	—	—	—	—	□	□	□
어지컬	□	×	▲	■	▲	○	□	○	○	▲	▲	□	×	□	▲	▲	▲	○	□	▲
배틀엘프	○	□	□	○	■	□	▲	◎	□	○	□	□	□	◎	○	◎	○	▲	▲	▲
하이비스트	□	▲	×	▲	□	■	□	▲	◎	×	×	×	◎	×	×	○	×	×	×	×
산적	▲	▲	○	□	○	□	■	▲	○	×	×	▲	□	▲	×	×	×	×	×	×
하피	▲	◎	◎	▲	×	○	○	■	◎	□	×	×	◎	□	▲	○	▲	▲	▲	▲
기계병사	□	□	□	▲	□	×	▲	×	■	▲	○	◎	□	×	□	□	▲	▲	□	▲
몽크	○	▲	▲	○	▲	◎	◎	□	○	■	○	◎	○	□	×	×	×	▲	▲	▲
고스트	○	○	▲	○	□	◎	◎	◎	▲	▲	■	○	□	◎	◎	□	◎	□	□	□
좀비	□	□	×	□	□	◎	○	◎	×	×	▲	■	▲	○	□	▲	▲	×	▲	▲
기계기병	◎	○	×	◎	□	×	□	—	□	▲	□	○	■	—	—	—	—	▲	◎	□
키메라	▲	◎	◎	□	×	◎	○	□	◎	□	×	▲	◎	■	□	◎	□	▲	□	▲
버드맨	○	◎	◎	○	▲	◎	◎	○	□	◎	×	□	◎	□	■	□	□	▲	□	▲
기계비병	○	◎	◎	○	×	▲	◎	▲	□	◎	□	○	◎	×	□	■	□	▲	□	▲
팔콘	○	◎	◎	○	▲	◎	◎	○	○	◎	×	○	◎	□	□	□	■	▲	□	▲
드래고니아	○	○	□	▲	○	◎	◎	○	○	○	□	◎	○	○	○	○	○	■	○	□
마족	□	×	□	□	○	◎	◎	○	□	○	□	○	×	□	□	□	□	▲	■	▲
마족	○	□	□	○	○	◎	◎	○	○	○	□	○	□	○	○	○	○	□	○	■

◎:아주좋음 ○:좋음 □:보통 ▲:조금 나쁨 ×:나쁨 —:공격불가

솔져(ソルジャ), 호스맨(ホースマン), 메이지(メイジ), 어지컬(アシガル), 배틀엘프(バトルエルフ), 하이 비스트(ハイビースト), 산적(サンゾク), 하피(ハーピー) 기계병사(カラクリ兵士), 몽크(モンク), 고스트(ゴースト), 좀비(ゾンビ), 기계기병(カラクリ騎兵), 키메라(キメラ), 버드맨(バードマン), 기계비병(飛びカラクリ) 팔콘(ファルコン), 드라고니아(ドラゴニア), 마족(ドグル), 마족2(ツノドグル)

아이템 리스트

이름	설명	장비 · 사용 가능한 클래스
로드(ロッド)	MP를 올려주는 효과가 있다	마술사
소드(ソード)	전사계가 장비하는 양손 검	전, 검, 야, 기계, 용
사벨(サーベル)	검사가 장비하는 몸이 얇은 검	검
크로우(クロー)	손에 장비하는 손톱	수(獸)
신속의 사벨(神速のサーベル)	강한 파괴력을 지닌 사벨	검
배틀 보우(バトルボウ)	전투용 소형 활	궁
글라디 에이터(グラジエーター)	전사가 사용하는 양날 단검	전, 검
매직 로드(マジックロッド)	CHG를 올려주는 효과가 있다	마
마사무네(正宗)	사무라이의 상급무기	검, 사,
숏 소드(ショートソード)	근거리 전용 무기, 기사의 기본무기	전, 검, 수, 야, 기계, 무, 닌, 용
철봉(鐵杖)	철로만든 전투용무기, 승려의 상급무기	승
나이프(ナイフ)	근거리 전용 무기, 다루기 쉽다.	전, 기, 검, 야, 기계, 무, 닌, 용
도(刀)	동으로 만든 한쪽날검, 사무라이의 기본무기	검, 사
엔월도(円月刀)	철로 만든 거대한 검, 산적의 기본무기	검, 도
채찍(ムチ)	격투전용무기, 무용수의 기본무기	무, 닌
바스타 소드(バスターソード)	양날의 거대검, 기사의 상급무기	전, 검, 도, 기
용의 검(龍の劍)	용의 힘이 사려져 있는 검, 용전사의 상급무기	검, 용
랜슬롯(ランスロッド)	말위에서 사용하는 창, 기사의 상급무기	기
롱 소드(ロングソード)	양날의 거대검, 전사의 상급무기	전, 검, 기계, 용
스피어(スピア)	중거리용 무기, 기사의 기본무기	기
자베린(ジャベリン)	근거리용 창, 기사의 상급무기	기
롱보우(ロングボウ)	평범한 활, 배틀엘프의 상급무기	궁
무라사메(村正)	유명 대장간에서 만든 명도, 사무라이의 상급무기	검, 사
아이언 크로우(アイアンクロー)	손에 장비하는 손톱, 수전사의 상급무기	수
배틀크로우(バトルクロー)	손에 장비하는 손톱, 수전사의 상급무기	수
은장(銀杖)	신앙의 힘을 담은, 승려의 기본무기	승
금강봉(金剛棒)	동의 거대한 봉, 승려의 상급무기	승
장미채찍(いばらのムチ)	격투사용 무기	기계, 닌
용의 대검(龍の大劍)	용의 힘이 담긴 검	검, 용
매직 소드(マジックソード)	마력이 담긴 검	전, 검, 기계, 용
하야부사의 검(ハヤブサの劍)	전설의 도적이 지닌 검	전, 검, 기계, 도, 용
이나즈마의 창(イナズマの槍)	순처의 힘이 담긴 창	기
빛의 활(光の弓)	빛의 속도로 공격하는 활	궁
요도키쿠이몬지(妖刀菊一文字)	마력이 담긴 검 MP 업	검, 사
데스크로우(デスクロー)	긁힌 자에게 죽음을 선사하는 손톱	수
신력의 지팡이(神力の杖)	전설의 마도사의 지팡이	승
질풍의 채찍(疾風のムチ)	질풍의 속도로 공격하는 채찍	무, 닌
방패(盾)	나무으로 만든 방패	전, 도, 기계, 용
철방패(鐵の盾)	철로 만든 방패	전, 도, 기계, 용
용의 방패(龍の盾)	용의 힘의 방패	전, 용
엔순(円盾)	원형의 방패	전, 수, 도, 기계, 용
4각형의 방패	4각형의 방패	기, 수
신선의 법의(神仙の法衣)	전설의 은자의 법의	승
동복(銅着)	동 갑옷	사, 닌
닌자장속(忍子装束)	닌자가 사용하는 옷	닌
마도서(魔導書)	마법의 오의서, 마력 업	전캐릭터
건축의 서(建築の書)	건축의 비법이 담긴 책	전 캐릭터
충성의 서(忠誠の書)	지혜가 담긴 책	전 캐릭터
정치의 서(政治の書)	정치의 비법이 담긴 책	전 캐릭터
힘의 반지(力指の輪)	힘이 강해진다.	전 캐릭터
마법의 반지(魔法の指輪)	마력이 올라간다.	전 캐릭터
가호의 반지(加護の指輪)	수비가 업	전 캐릭터
지혜의 반지(知慧の指輪)	지력이 업	전 캐릭터
건축의 반지(建築の指輪)	건축의 비법에 눈뜨게 됨	전 캐릭터
충성의 반지(忠誠の指輪)	충성심 업	전 캐릭터
우정의 코인(友情のコイン)	충성심 업	전 캐릭터
아스테아 상(アステアの像)	최대 MP 업	전 캐릭터
드래곤 상(ドラゴンの像)	최대 HP 업	전 캐릭터
훈장(勳章)	용병의 수 업	전 캐릭터
철광석(鐵鑛石)	연구재료	
동광석(銅鑛石)	연구재료	
아스테아의 마음(アステアの心)	상처회복과, 퇴원가능	전 캐릭터
로 브(ローブ)	법사의 옷	마, 승
전사의 두루말이(戦士の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
기병의 두루말이(騎兵の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
마술사의 두루말이(魔術師の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
어지컬의 두루말이(アシカルの巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
엘프의 두루말이(エルフの巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
비스트의 두루말이(ビストの巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
산적의 두루말이(山賊の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
하피의 두루말이(ハーピーの巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
기계병사의 두루말이 (機械兵士の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
승려의 두루말이(僧侶の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
유령의 두루말이(幽靈の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
죽은 자의 두루말이(死人の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
기계기병의 두루말이 (機械騎兵の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
합성수의 두루말이(合性獸の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
조인간의 두루말이(鳥人間の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
기계비병의 두루말이 (飛機械の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
매인간의 두루말이 (鷹人間の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
용인의 두루말이(龍人の巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
도구루의 두루말이(ドグルの巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
흑 도구루의 두루말이 (黒ドグルの巻物)	전직용 아이템	전 캐릭터
마법의 채찍(魔法のムチ)	마력이 담긴 채찍	무, 닌
빛의 채찍(光のムチ)	빛의 힘이 담긴 채찍	무, 닌
파워 로드(パワーロッド)	힘이 상승하는 채찍	승
호리 로드(ホリーロッド)	힘과 지혜가 상승하는 로드	승

어둠의 검(闇の劍)	공격력은 증가하나 위험성도 있다	전, 검, 도, 기계, 용
빛의 검(光の劍)	힘과 지혜 업하는 검	전, 검, 도, 기계, 용
번개 검(雷の劍)	공격, 방어력 업의 검	검, 사
어둠의 사벨(闇のサーベル)	공격력은 강하나 위험	검
빛의 사벨(光のサーベル)	힘과 지혜가 업하는 검	검
어둠의 창(闇の槍)	공격력이 강하나 위험	기
빛의 창(光の槍)	힘과 지혜 업	기
빛의 로브(光のローブ)	마력 방어력 업	승, 마
아머(アーマー)	방어력 업	전, 기, 도, 기계, 용
체인 메일(チェーンメイル)	방어력 업	전, 기, 도, 기계, 용.
플레이트 메일(プレートメイル)	방어력 업	전., 기, 도, 기계, 용
어둠의 마도서(闇の魔導書)	방어력 업	요, 마
빛의 마도서(光の魔導書)	마력, 지력 업	요, 마
지킴의 서(守りの書)	방어력 업	전 캐릭터
힘의 서(力の書)	힘 업	전 캐릭터
은광석(銀鑛石)	연구재료	
금광석(金鑛石)	연구재료	
마법의 수정(魔法の水晶)	연구재료	
힘의 수정(力の水晶)	연구재료	
바람의 수정(風の水晶)	연구재료	
어둠의 수정(闇の水晶)	연구재료	
빛의 수정(光の水晶)	연구재료	
번개의 수정(雷の水晶)	연구재료	
용의 비늘(龍のうろこ)	연구재료	

전:전사, 기:기사, 요:정령사, 마:마도사, 검:검사, 궁:궁수, 사:사무라이, 수:수전사
승:승려, 아:아적, 기계:기계전사, 무:무용수, 권:권법가, 닌:닌자, 용:용전사

레벨 업 리스트

직업	레벨 1	레벨 5	레벨 10	레벨 15
군주	리더	캡틴	커넬	제네럴
전사	파이터	리틀 솔저	솔저	미들 솔저
기사	나이트	파이트나이트	실버 나이트	듀크
정령사	서먼	드루이드	하이 드루이드	라이트 서머너
마술사	매지션	하이 매지션2	라이트 소서러	소서러
검사	라이트 배틀러	배틀러	하이 배틀러	배틀킹
궁수	라이트 아쳐	아쳐	자벨러	하이 자벨러
사무라이	드로우닝	사무라이	시한다이	시한
수전사	워리어	하이 워리어	버서커	하이 버서커
승려	프리스트	하이 프리스트	비숍	하이 비숍
아적	라이트 시프	시프	미들 시프	하이 시프
기계전사	키카이 센시	키카이 센시	키카이 센시	키카이 센시
무용수	댄스 미나라이	리틀 댄서	댄서	댄스 퀸
권법가	레인저	라이트 몽크	몽크	미들 몽크
닌자	칸쟈	습파	닌자	어새신
용전사	렛서 드래곤	드래곤	하이 드래곤	헤비드래곤
투사	글래디에이터	—	—	—
교사	티처	—	—	—
시인	버드	—	—	—
신관	—	—	—	—

직업	레벨 20	레벨 25	레벨 30	레벨 35
군주	하이 로드	스타 로드	로드 마스터	엠페러
전사	하이 솔저	소드 맨	하이랜더	배틀 마스터
기사	바론	패러딘	하이 패러딘	나이트 마스터
정령사	서머너	하이 서머너	로드 맨서	서먼 마스터
마술사	위저드	하이 위저드	엔첸터	매직 마스터
검사	킹 히어로	화이트 배틀러	실버 배틀러	소드 마스터
궁수	라이트 스나이퍼	미들 스나이퍼	헤비 스나이퍼	아쳐 마스터
사무라이	켄고우	지키산	하타모토	사무라이 마스터
수전사	애니멀 로드	애니멀 킹	비스트 킹	워리어 마스터
승려	세인트	홀리 세인트	세이지	세이지 마스터
아적	로그	로그 리더	로그 캡틴	시프 마스터
기계전사	키카이 센시	키카이 센시	키카이 센시	키카이 센시
무용수	미들 댄서	메인 댄서	프리마돈나	댄스마스터
권법가	하이 몽크	몽크 리더	몽크 캡틴	몽크 마스터
닌자	하이 어새신	쉐도우	쉐도우 킹	닌자 마스터
용전사	바하무트	드래곤 킹	울티마 드래곤	티아맷트
투사	—	—	—	—
교사	—	—	—	—
시인	—	—	—	—
신관	—	—	—	—

직업	레벨 40	레벨 45	성별	성장
군주	엠페러	엠페러	남/녀	
전사	배틀 마스터	배틀 마스터	남/녀	HP와 STR의 성장이 빠름. 그밖의 것들은 그다지…
기사	나이트 마스터	나이트 마스터	남/녀	전사와 비슷하게 성장(단, MP는 전사보다 빨리 성장)
정령사	서먼 마스터	서먼 마스터	남/녀	MP의 성장이 빠름
마술사	매직 마스터	매직 마스터	여	MP, INT, BLD의 성장이 빠른 반면 HP와 STR의 성장이 늦다
검사	소드 마스터	소드 마스터	남/녀	HP의 성장이 빠르며 그 외의 부분은 균형적으로 성장
궁수	아쳐 마스터	아쳐 마스터	남/녀	균형적 성장, 그중 MP의 성장이 약간 빠르다
사무라이	사무라이 마스터	사무라이 마스터	남/녀	균형적 성장, 그중에서 STR과 HP의 성장 이 약간 빠르다
수전사	워리어 마스터	워리어 마스터	남/녀	HP와 STR의 성장이 빠름. 그밖의 것들은 그다지…
승려	세이지 마스터	세이지 마스터	남/녀	모든 직업중 가장 성장이 빠름
아적	시프 마스터	시프 마스터	남/녀	성장이 그다지 좋지 않다. HP와 MP가 적 당히 성장한다
기계전사	키카이 센시	키카이 센시	성별무	HP와 STR의 성장이 빠름 그 밖의 것들은 그다지…
무용수	댄스 마스터	댄스 마스터	여	MP는 성장하지만 그 밖의 것들은 그다 지…
권법가	몽크 마스터	몽크 마스터	남/녀	HP와 STR의 성장이 빠름. 그밖의 것들은 그다지…
닌자	닌자 마스터	닌자 마스터	남/녀	균형적인 성장. 궁수보다 성장이 약간 빠름
용전사	티아멧트	티아맷트	성별무	HP는 빠르게 성장하나 MP는 그다지 성장하지 않는다
투사	—	—		
교사	—	—		
시인	—	—		
신관	—	—		



스토리 공략

드래곤 포스2는 전작과 마찬가지로 처음에는 6명의 군주로만 플레이할 수 있으며 클리어 후 트리스탄 왕국의 아델바하와 문 파레스 왕국의 레니를 추가로 플레이할 수 있게 된다.

이 스토리 공략은 하이랜드 왕국의 에벨스를 중심으로 했다. 중반이후 스토리는 비슷하기 때문에 나머지 캐릭터는 초반 스토리만 설명하기로 한다.



프롤로그

여신 아스테아의 가호로 성스러운 용 '하스갈드'의 힘을 얻은 웨인, 티리스, 공고스, 미카츠키, 레온, 쥬논, 래이나트, 골다크 등의 진룡 8검사는 사악한 신 '마도르크'를 쓰러뜨리고, 레젠드라 대륙의 평화를 이루어 냈다. 그와 함께 여신 아스테아도 인간의 대지를 떠났다. 사람들은 돌아온 자기 나라의 영웅을 떠 받들고, 환대하며 그들을 맞아들였다. 각 나라들마다, 평화의 노래가 울려 퍼졌고, 레젠드라 대륙은 번영의 길로 접어들었다. 그러던 어느날 전설의 진룡 8검사들은 역사의 무대 위에서 사라져 버렸다. 그들의 활약상은 전설로 남긴채….

그리고 500년이라는 세월이 흘렀다.

진룡 8검사의 시대는 먼 과거의 시대가 되어 문헌에서나 간신히 그 흔적을 찾을 수 있을 정도로 사람들에게서 희미해져 버렸다. 또한 진룡 8검사가 사라진 그 이후의 수십년 간은 어떠한 문헌에도 그 기록이 남아있지 않은 공백의 시대로 남아 있었다. 사람들은 너무도 오랫동안 계속된 평화에 나태해져 있었고, 각 나라에서 전쟁의 불씨들이 조금씩 그 모습을 드러내고 있었다. 증오와 살육, 슬픔과 원한들이…. 그것은 마치 레젠드라 대륙에 닥쳐올 대혼란의 예고편과도 같은 것이다.

각 캐릭터별 초반 스토리

트레드노아 왕국-사니스

마법을 주로 사용하는 나라. 현 국왕인 사니스는 행방불명된 아버지를 대신해옥좌에 앉게된것이다. 젊기 때문에 실수도많고, 모든 것에 솔직하기 때문에 신하들에게 사랑을받으며, 트레드노아를 건설하고 있다. 사니스는 초반부터 INT가 70이 넘기때문에 각지에서 인재를 모으고, 귀중한아이템을 탐색하는데 아주편하다. 트레드노아는 강력한 나라에 둘러싸여 있어 외세의 침략을많이 받지 않는다는 장점이 있지만 쉽게 밖으로나갈 수 없다는단점도 가지고있다. 부관은 어렸을적 자신을가르쳐 준 세퍼드가 맡고 있다

조기무장: 이그네스, 윈스톤, 바리, 볼슨



스토리

트레드노아의 왕인 레녹스는 비가 오는 어느 날, 자신에게 중요한 일을 알려 주겠다고 하는 브레스트라는 사람을 만나게 된다. 브레스트는 레젠드라 대륙에 불길한 예감이 든다며 500년전 문 파레스의 여왕이었던 티리스님을 찾아 그녀와 함께 힘을 합쳐달라는 부탁을 받는다. 이때 어디선가 이름 모를 사람들이 나타나 레녹스와 브레스트에게 무엇인가를 하는데….(김새겠지만 이때 레녹스는 아델바하가 되고, 브레스트는 전작처럼 말하는 여우가 되버린다.) 동시에 사니스는 아버지가 위험에 처했다는 것을 직감하게 된다. 하지만 지금으로서는 아버지의 무사귀환을 빌 뿐, 사니스가 할 수 있는 일은 병든 어머니를 보살피는 일 이외에는 아무 것도 없었다. 이대로 잠을 청할 수 밖에…. 이튿날 사니스는 아버지의 자리를 대신하게 된다. 이제 사니스



공부도 해야된다



할 이야기가…



보작크 국-강가스

레젠드라 대륙의 남서쪽에 위치한 광대한 삼림 지역 보작크. 보작크 국은 산간지방에위치한 나라로 독자적인 생활의식을 가지고 있어 다른 나라와 좀처럼 접촉을 하지 않는다. 족장인 강가스는 우수한전사며, 부하들도 그를 잘 따르는 편이다. 그러나 그의 부하들은 하이 비스트가 주(主)를 이루기 때문에 조금은 불안한면도 있다. 또 회복마법을 사용할수 있는 인재가 없다는것도 문제다. 하루빨리 그런 인재를 찾아 진영을 보강하는 것이 필요하다. 보작크의 진영은 다른나라의 진영에 비해 난이도가 조금 높은 편이다. 부관은 같은 종족인 세스가 맡고 있다.

조기 무장: 곤잘레스, 마리아, 피오리나, 마르케스



스토리

회의실

이야기는 보작크 국의 회의실에서부터 시작된다. 곤잘레스와 마리아, 피오리나, 마르케스는 국경 근처까지 쳐들어 온 마족에 대해 강가스와 상의하기 위해 회의실에서 기다리고 있다. 마리아는 요즘들어 강가스님이 너무 나라일에 신경을 쓰지 않는다고 하자, 피오리나는 지금은 마을 축제 준비 기간이라 그렇지 강가스님이 마족과 싸우면 반드시 승리할 거라고 말한다. 곤잘레스도 강가스님은 나라 일을 잘 돌본다고 말하지만 마리아는 여전히 시큰둥한 표정으로 그래도 강가스님은 왕이 되기에 어딘가 조금은 부족해 보인다고 말한다.



마을 축제 준비장

하지만 마을 사람들 눈에 비친 강가스의 모습은 마리아가 보는 것과는 달라 보였다. 강가스는 주민들이 어려워하는 일이라면 서슴없이 도와주었다. 강가스는 마을 일을 돕기 위해 오늘 회의를 연기하자는 말을 곤잘레스에게 전해달라고 세스에게 부탁한다. 하지만 세스는 자신도 여기 남겠다며 고집을 부린다. 결국 세스의 성화에 못 이겨 회의에 참석하려고 성으로 돌아가려는 순간, 강가스는 숲의 정령에게서 숲이 위험하다는 소리를 듣게 된다. 숲의 정령이 위험하다는 것도 국경 근처에 나타난 마족 때문이다. 강가스는 모든 것을 자신에게 맡기라며, 일행을 안심시키는데….

숲이 위험해



보기보다 멋지군



회의하는 모습

강가스의 진군루트

하이랜드 ▶ 판다리아 ▶ 토파즈 ▶ 나머지 4국 통일

체크 포인트

체크 1 초반에는 힘으로 밀어붙인다.

스토리 초반에는 하이 비스트들이 마법에 약하기 때문에 이를 무장의 레벨로서 커버를 해야한다. 초반에 물리쳐야 하는 것이 부하 100명을 이끌고 있는 마족이다. 일단 영토내에 있는 2개의 동굴을 이용해 레벨을 올리자. 일단 STR이 높아지면 전투하기가 한결 수월할 것이다.

체크 2 전 영토에 호스맨을 배치시키자.

보작크 국은 하이 비스트로 이루어져 있기 때문에 다른 나라가 침공해오기 시작하면, 쉽게 무너질 수 있기 때문에 성마다 될 수 있는대로 빨리 병사의 종류를 바꿔주어야 한다. 일단 호스맨이 가장 안정적이니 각 국의 메인 병사종류는 일단 기마병으로 한다.


아버지가 걱정 돼

...는 각 무장에게서 훌륭한 여왕이 되기 위해 교육을 받게된다. 수학, 역사 등등. 이때 윈스톤이 북쪽에 위치한 동굴에 마족이 나타났다는 이야기를 전한다. 여왕으로서 첫 임무다. 이제 시작일 뿐이다.

카에데의 진군루트

트리스탄 ▶ 문피레스 ▶ 토파즈 ▶ 4국 통일

체크 포인트

체크 1 아름핸드 성의 마족 미디어?
사니스가 처음 전투를 하게 되는 곳은 아름핸드 성이다. 이곳에는 3대 마족장군 중 하나인 미디어가 있는데, 이 미디어를 어떻게 처리하느냐에 따라 트리스탄으로의 진군에 필요한 발판이 결정된다. 목표는 아름핸드 성이다.

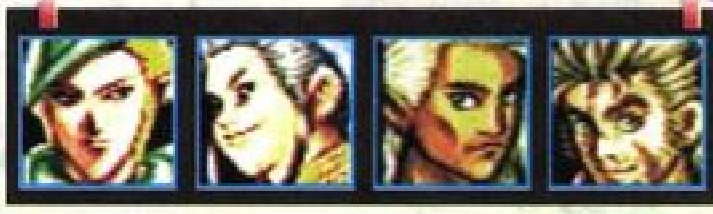
체크 2 토파즈 왕국은 말이다.
토파즈 왕국의 군은 산적을 중심으로 편성되어 있기 때문에 아군을 호스맨으로 편성하는 것이 유리하다. 토파즈 왕국은 말발굽으로 밟아주자.

토파즈 왕국-센



현재 탄압에 저항하는 의적들을 결성한 의용군의 젊은 대장. 그의 목표는 악정(惡政)에 허덕이고 있는 민중을 구해내는 일이다. 부관은 쌍둥이 요정 라이라와 리리가 맡고 있다. 센의 공략루트는 일방적이라고 해도 과언이 아니다. 판다리아부터 하이랜드까지 모두 공격할 수 있다. 하지만 모든 일에는 순서가 있는 법. 우선 판다리아를 점령한 후 이즈모 국과 하이랜드를 점령하자. 동쪽이 거점이고, 서쪽을 먼저 점령해야 하기 때문에 단기간에 대륙을 통일할 수 있는 가장 좋은 조건을 가진 나라다.

조기 무장: 이론, 친란, 피리보, 호우파이




브레스트 등장

진군루트

판다리아 ▶ 이즈모 ▶ 토파즈 ▶ 4국 통일

스토리

라이라와 리리는 기론의 부하들이 아랫마을을 공격하고 있다는 말을 해주기 위해 위험(?)을 무릅쓰고 센을 깨운다. 센은 잠결에 라이라가 해준 말을 신경쓰지 않자, 말하지 말걸 그랬다며 토라진다. 그런 라이라를 안스럽게 본 센은 마지못해(?) 아랫마을로 간다. 센은 기론의 부하들이 마을 사람들의 금품을 빼앗는 것을 보고 기론처럼 벌레같은 놈은 사라져야 된다며 그의 부하들을 모두 혼내준다.

한편 전에 여우로 변한 브레스트가 센을 보며 이상한 눈빛을 띠는데….

마을 사람들을 구해주고 다시 돌아온 센. 각지에서 일어나는 기론의 만행을 듣고는 더 이상 기론의 손에 놀아나는 민중을 볼 수 없다며 악인 기론을 없애기 위해 여행을 떠난다. 그는 홍길동인 것이다.


리리와 라이라


고마워요!

체크 포인트

체크 1 산적은 어디까지나 산적이다.
산적은 모든 병사중 1~2위를 다툴정도로 약하다. 보작크 왕국의 하이 비스트는 힘이라도 세지만 산적은 이것도 저것도 아니다. 스토리 초반에 마족과 한번은 싸워야 하는데, 약해빠진 산적으로는 어디 명함도 못 내민다. 일단 초반에는 전투보다는 병사 모으기에 집중하자.

체크 2 신속, 정확
토파즈 국의 장점은 신속성이다. 다른 나라에 비해 속도가 빠르기 때문에 속공이 가능하다.
초반에는 병사가 산적이다 보니 기를 펼 수가 없겠지만 중반에 접어들어 어느 정도 기반이 잡힌 후에는 특유의 속공을 사용하여 단번에 레젠드라 전토를 통일할 수 있다.

이즈모 국-카에데



닌자와 사무라이의 나라 이즈모 국. 현재군주로 있는 카에데는 용감하며, 많은경험에서 나오는 그녀만의 카리스마로 수하의 부하를 거느린다.

보작크부터 하이랜드까지 진군하는 카에데의 이즈모 군, 보작크를 공격할 때 오리스 성을 탈환하고 판다리아까지 아무 문제없이 진군을 한다. 물론 오리스 성을 점령할 때는 성의 군수물자가 다 떨어져 가는 것도 몰랐다. 하지만 많은 병사들과 무장때문에 판다리아를 손에 넣을수 있었다. 또 오리스 성이 함락 될 위기에 처했을 때는 사라아크 성의 군비 덕택에 쉽게 이겨낼 수 있었다. 부관은 카에데의 충실한 부하 칸스케가 맡고 있다.


잔소리는 그만!

카에데의 진군루트

보작크 ▶ 하이랜드 ▶ 판다리아 ▶ 나머지 4국 통일

조기 무장: 키리, 시구레, 후지마루, 메구미




밥보다 더 좋아!

스토리

이즈모 국 영내

화창한 어느날 카에데와 메구미는 아침을 먹는 것도 잊은 채, 이렇게 화창한 날 남자도 없이 여자들끼리 노는 것을 한탄하고 있다. 부관인 칸스케가 그녀를 찾아와 이것저것 잔소리를 하자, 그녀는 잔소리만 한다며 칸스케를 나무란다. 카에데는 말 많은 사람보다 누구에게도 지지않을 강력한 힘을 가진 남자가 필요하다고 말한다. 칸스케는 그런 사람은 영내에 없다고 하지만, 무장 후지마루는 다른 나라에서 찾아보는 방법도 있다고 일러준다. 다른 나라의 군주를 자기 밑에 두는 것도 해 볼만한 일이라고 여긴 카에데는 후지마루가 일러준 대로 강하고 용감한 사람을 찾기 위해 일단 보작크 국을 쳐들어 가기로 한다. 밥보다는 남자를 좋아하는 카에데와 메구미. 그녀의 여행은 이렇게 시작된다.


좋은 날이야

체크 포인트

체크 1 어지칼을 잘 이용하자
첫 상대는 강한 남자들이 우글거리는 보작크 국이다. 위에서도 말했지만 보작크 국은 대부분이 하이 비스트다. 상성표를 보면 어지칼은 하이 비스트에 제일 강하다. 이렇게 하늘이 주신 기회를 썩힐 수은 없지 않은가! 초반 보작크 국의 공략은 어지칼에게 맡기자.

체크 2 하이랜드의 공략은 하이엘프를 중심으로!
하이랜드 군은 호스맨과 메이지를 중심으로 편성되어 있다. 이런 하이랜드를 이기기 위해서는 어지칼로는 무리다. 하이랜드를 상대하기 위해서는 양병종(兩兵種)에 상성이 좋은 하이엘프를 이용하면 수월하게 상대할 수 있을 것이다.



판다리아 왕국-바츠



귀인(鬼人)이라고 불리는 공포스러운 마족과 인간사이에서 태어난바츠, 고독을 좋아하며 이렇게 된 자신의 일을 숙명으로 받아들이는 인물이다, 부관은 자신과 같은 환경에서 자란 다리오가 맡고 있다,

판다리아 왕국은 강력하다, 하지만 어느 나라든지 힘에 겨운 전투가 있기 마련이다, 판다리아에게는 토파즈가 그런 나라다, 토파즈를 상대할 때는 다음 공격까지 미리 정해두고 시작하자, 그리고 사라이아크 성과 고라덴 성을 점령했을 때는 이 두 성을 거점으로 전투를 하면 한결 편할 것이다,

조기 무장: 엔초



괜찮습니다

스토리

한 마을을 폐허로 만들어 버린 마족. 폐허가 된 마을을 보면서 바츠는 다시는 다른 사람들에게 고통을 주지 않겠다며 다시 돌아가지 않을 것을 마음먹는다. '피의 숙명, 한이 내 몸에 흐르고 있다'고 말하는 자들은 우매한 자들이라며…. 마족 델시아가 이제껏 자기를 이용해 왔다는 것을 깨닫게 된다. 이때 델시아가 나타나 바츠에게 너도 우리와 같은 마족의 피가 몸에 흐르기 때문에 레젠드라 대륙을 공격하는 마족과 다를 바가 없다며, 바츠에게도 마족과 같은 일을 하도록 강요를 한다. 자신의 몸에 잠들어 있는 마족의 힘을 해방시켜 인간을 멸망시키라고 말한다. 인간을 지배하는 것은 마족이라며….

폐허가 된 마을에서 바츠는 앞이 안보이는 소녀 피나를 만나게 된다. 피나는 아버지와 오빠가 마족에게 죽었다는 것만 알 뿐 마을이 이미 마족의 손에 넘어간 것은 알지 못하고 있었다. 피나는 자신은 앞이 안보이기 때문에 바츠를 마을 밖 안전한 곳으로 피신시켜줄 수 없다며 바츠에게 어서 안전한 곳으로 피하라고 말한다. 처음으로 인간에게 따뜻한 정을 느껴본 바츠는 피나를 구출해 같이 피신한다. 피나는 비록 앞이 안보이지만 느낌으로 주위를 파악할 수 있는 능력을 가졌다. 피나는 자신이 있는 곳이 오래된 성이라는 것, 그리고 바츠는 이곳에서 숨어산다는 것을 알아채고 현재 바츠가 처해있는 상황을 동정해 준다.

이때 델시아가 다시 나타난다. 델시아는 인간의 냄새가 난다며 바츠에게 왜 이런짓을 하냐고 묻는다. 델시아는 '인간과 싸워라. 그리고 멸망시켜라. 네 몸에 흐르는 피는 마족의 피다.'라고 바츠에게 자꾸 상기시켜준다. 하지만 피나는 '어둠의 마음을 지배하는 것은 마족이다. 하지만 바츠는 다르다. 바츠는 마족이 아니다.'라고 말해준다. 델시아는 눈에 거슬리는 피나를 공격하고 피나는 바츠에게 따뜻한 마음을 잃지 말라고 말하고는 숨을 거둔다.

바츠는 피나의 죽음으로 인해 자신이 지금부터 뭘 해야될지 깨닫게 되고, 델시아는 바츠에게 다음에 만날 때는 용서하지 않겠다고 하고 사라진다.

잠시 후 앤초라는 사람이 찾아와 자신의 조카인 피나를 찾는다. 하지만 바츠는 엔초에게 계속 미안하다는 말로 피나의 죽음을 대신한다. 바츠는 피나가 죽은 것이 다 자신의 잘못이라고 하지만 엔초는 이미 다 알고 있는 듯 했다. 엔초는 바츠에게 '당신의 몸에 흐르는 피는 마족의 피다. 하지만 당신의 마음은 마족이 아니기 때문에 당신은 마족이 아니다.' 라는 말을 한다. 바츠는 엔초의 말에 힘을 얻게 되고 다리오, 엔초와 함께 여행을 시작한다.



당신은 정말 좋은 사람이에요



복수하겠어!



불타는 마을



넌 마족이야!



죄송합니다

바츠의 진군루트

토파즈 ▶ 하이랜드 ▶ 문 파레스 ▶ 나머지 4개국을 통일

체크 포인트

체크 1 최고의 방호벽 슈우지우 성

바츠의 최고의 난관이 될 토파즈의 슈우지우 성. 이곳에는 7~8명의 무장들이 모여 있기 때문에 쉽게 함락시키지 못할 것이다. 이곳을 점령하기 위해서는 우선 출진할 5명의 무장의 병사가 100명이 되어야 하며, 근처 동굴에서 어느정도 레벨 업이 선행되어야 한다. 아니면 위에서 설명한 것처럼 재활용과 연속공격을 적절히 이용하자.

체크 2 문 파레스와 싸우지 말라.

쓸데 없는 소모전은 피하는 것이 좋다. 문 파레스를 점령하기 위해서는 문 파레스의 군주인 레니를 만나면 된다. 레니를 만나기만 하면 문 파레스는 그냥 아군이 된다.

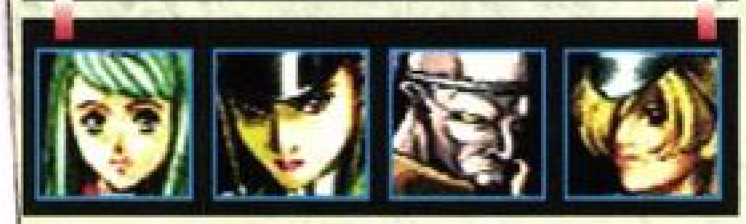
트리스탄 제국-아델바하



기계문명으로 명성을 떨치고 있지만 원료의 고갈로 다른나라를 수시로 침략하고 있다.

현 국왕은 자신의 연구가 실패해 아내와 자식을 잃어버렸다. 부관은 전략가로 유명한 비요른여사가 맡았다.

조기 무장: 카렌, 크리스, 히사키, 베단, 홀백



스토리

이야기는 아델바하가 후회하는 것부터 시작한다. 아델바하는 무리하게 연구를 강행하던 중 실수로 인해 생긴 폭발로 인해 사랑하는 아내와 딸을 잃어버린 것이다. 두 번다시 돌릴 수 없는 일이었다. 이 일로 인해 아델바하는 대륙제패의 야망을 잃어버리게 되고, 삶의 의지마저 잃어버리게 된다. 이때 회색의 술사 올비가 나타나 아델바하에게 제안을 한다. 내용은 이렇다. 올비가 아델바하의 아내와 딸의 목숨을 다시 살려주는 대신, 아델바하는 그란델님의 명령에 따라 대륙을 재패해야 한다. 올비는 계약이 성립된 것으로 간주하고 아델바하에게 계약의 가면을 씌어준다. 그리고 베단이라는 장군을 아델바하의 수하에 넣어주며, 우선 문 파레스를 공략하라고 말해준다.

얼마나 지났을까? 아델바하는 다른 무장에게 미게 출신의 부장인 베단을 소개시켜 주고, 다시 우리의 커다란 염원인 대륙재패가 시작될 것이라고 알려준다. 카렌은 아델바하님이 기묘한 가면을 쓰고 난 후부터 많이 바뀌었다고 하자, 아델바하는 정색을 하며 두 번다시는 가면에 대해 이야기하지 말라고 경고한다. 아델바하는 무장들에게 대륙재패의 첫 목표는 문 파레스라고 일려주고, 바로 이어 비요룬 여사의 문 파레스 공략 브리핑이 시작된다.

그리고 사랑하는 아내와 딸을 살리기 위한 한 남자의 몸부림이 시작된다.



돌이킬 수 없는 일이다



하지만 넌 미물이다

계약의 증표다

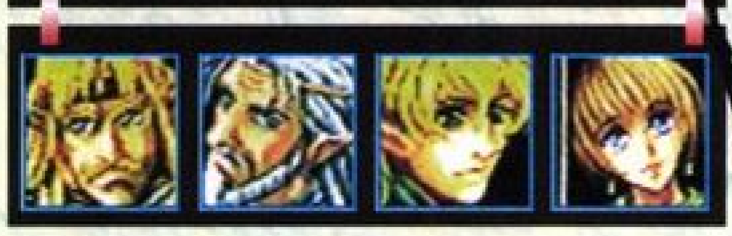


문 파레스 왕국-레니

아름다운 숲과 호수가 있는 나라 문 파레스. 하지만 트리스탄 제국의 공격을 받아 삼림이 서서히 황폐해져 가고 있다. 현 여왕인 레니는 용감하기로 소문난 크리프트를 부관으로 두고있다.



초기 무장: 에드윌, 오규스트, 네이라, 프레데릭, 마리엘



스토리

레니는 레젠드라 대륙을 지켜야 하는 일을 맡게 된 것과 브레스트라는 인물사이에서 굉장한 혼란을 일으키는 것 같다. 레니는 전부터 브레스트에게 도움을 많이 받아 그를 몹시 찾고 싶어한다. 마족의 피해에 대한 긴급회의를 하는 중에도 레니는 브레스트 생각뿐이다. 레니에게서 뭔가 이상한 점을 발견한 크리프트는 회의가 끝난 후 레니에게 조용히 물어본다. 레니는 크리프트에게 모든 것을 이야기 해준다. 그리고 크리프트의 행방을 조사해 달라고 부탁한다. 그날밤 레니는 언제나 크리프트에게 도움을 받는 자신이 여왕이 될 자질이 있는가에 대해 생각을 한다. 그리고 과연 레젠드라를 지킬 수 있는가에 대해서도….

다음날 크리프트로 부터 브레스트의 행방을 알게 되지만, 브레스트는 현재 사람이 아닌 여우로 변했다고 한다. 브레스트는 현재 토파즈 왕국, 센 군주의 오른팔로 조언자 역할을 하고 있다. 브레스트의 행방을 알게 된 레니는 무장들에게 브레스트에게 가보자고 제안을 한다.



과연 내가?



옛날처럼…



부탁이 있어, 기다려

그리고 한 남자를 위한 여자의 모험이 시작된다.

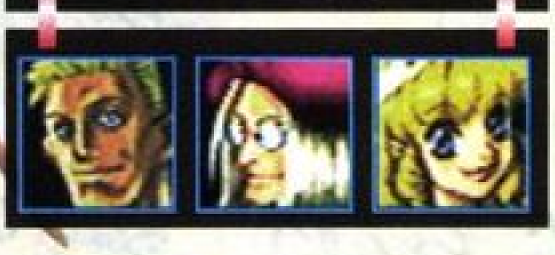
하이랜드 왕국-에벨스



레젠드라 대륙중 가장 오래된 역사를 가진 나라로서 현재 왕인에벨스는 어려서 양친을 잃고 3명의 누나에게 교육을 받으며 자랐다. 부관은 누나인 시린이다.

다른 나라의 메인병사종류에 비해 하이랜드는상성이 좋은 호스맨과 메이지를 거느리는 무장들이 많다. 그래서 다른 나라들이 침공해 와도 크게 동요하지는 않는다. 하이랜드는 모든면에서 안정이 되어 있기때문에 쉽게플레이할 수 있다.

초기무장: 알베르토, 칼, 힐다



스토리

에벨스는 어렸을 적 어머니를 여의고 시린, 드라, 힐다 이 세 누나의 보살핌 속에서 자랐다.

여왕은 임종 직전에 에벨스에게 '넌 왕이 되어 나라를 지키고, 언제나 국민을 위하고, 검을 함부로 들어서는 안된다'고 말한다. 얼마 후 어머니에 대한 상처가 잊혀질 쯤, 시린은 에벨스에게 2가지를 말해준다. 하나는 '검은 정의를 위해서만 사용을 해야한다.', 다른 하나는 '운명의 수레바퀴가 돌고 있는 한, 난 이제 떠나지 않으면 안된다.'는 것이다.

악몽과 같은 꿈에서 깨어나 에벨스는 오전 회의에 참가한다. 회의 도중 시린을 찾으러 간 드라가 모두에게 시린이 아침 일찍 나가서 아직 돌아오지 않았다는 소식을 전해준다. 시린은 마족이 자주 출몰하는 국경쪽으로 나갔다고 한다. 에벨스는 무장들에게 어서 서두르라고 지시한다. 무사해야 돼, 누나!

에벨스의 진행루트

판다리아 ▶ 토파즈 ▶ 문 파레스 ▶ 나머지 4개국의 통일



누나! 어머니가…



남자가 되어야 한다



시린 언니가 없다, 비상~~

이후 스토리 진행

에벨스 일행은 마을 이곳 저곳을 수소문해서 시린이 미루루(ミルル)마을에 있다는 것을 알아낸다. 미루루 마을러 가는 도중 키라(キラ)성에 500년전 사신 마도르크의 부활을 꿈꿨던 그레이스(500년전 전설의 살인기계 마도르크를 사용한 사악한 정령사로써 진룡 8검사의 손에 처단되었는데, 500년이 지난 지금까지도 살아 있었던 것이다)를 만날 수 있다. 그레이스는 에벨스가 하이랜드 왕국의 사람인 것을 알고는 웨인에 대해 잠깐 이야기를 한다(웨인은 전작에서 등장한 하이랜드 왕국의 군주였다). 에벨스는 웨인에 관한 이야기에는 아랑곳하지 않고 오로지 시린 누나에 대해서만 신경을 곤두세우고 있다. 하지만 그레이스가 시린에 대해 알 턱이 없다. 일단 그레이스를 물리치자. 그레이스를 물리쳤으면 미루루 마을로 가자. 미루루 마을에 도착하면 에벨스가 그토록 걱정하던 시린을 만날 수 있다. 시린은 자신을 찾아온 에벨스에게 거꾸로 왕은 지켜야 할 기본이 있으며 사적인 감정에 의해 군대를 움직여서는 안된다며 충고를 하고, 어서 군대를 성으로 돌리라고 말한다. 이때 어디선가 드랄 국왕이 나타나 여기에 있는 것은 모두 자기 것이라며 일행을 공격한다. 드랄 국왕을 물리치고 나면 시린은 모두 이렇게 된 이유는 세상이 부패했기 때문이라고 한다. 알베르토는 이런 세상에서 죄 없는 국민들을 해방시켜 주자고 한다. 정의를 위해! 국민을 위해! 시린은 에벨스에게 과연 어떤 길이 국민을 위한 길이며, 어떤 길이 왕으로서 올바른 길인지 생각해 보라고 충고한다.

앞이야 어쨌든지 간에 드라가 시린에게 왜 이곳에 왔냐고 하자, 환영 때문이라고 말해준다. 그 환영의 정체는 전설의 진룡 8검사 중 한 명인 엘프의 여왕 티리스인 것이다. 시린의 목에 걸린 달의 펜단트, 티리스, 그리고 말하는 여우, 이 세가지가 의미하는 것이 무엇일까?

앞의 두가지는 연관성이 있다고는 하지만 도대체 말하는 여우란(정답: 브레스트)? 일단 말하는 여우는 판다리아에 있다고 하니 판다리아로 가보자.



시린 누님은 북쪽 국경근처에 있어



○드리의 옛 친구 리비도 합류



별놈 다 보겠군!



그레이스의 등장



그레이스는 이런 놈



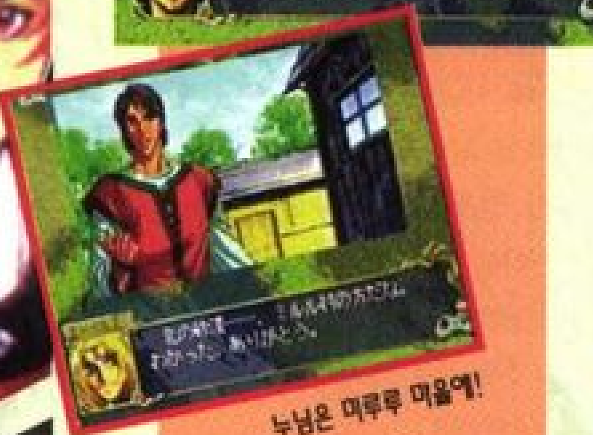
정의를 위해! 국민을 위해!



환영의 정체는 티리스

○브리 마을에 가면 어떤 일이?





누님은 미루루 마을에!



누나~~!

판다리아로 가는 도중 용족인 킨세라를 동료로 맞아들일 수 있는데 조건은 헤르카덴 마을에서 브라 마을 출신의 무장을 도와 달라는 말을 듣는다. 그리고 브라 마을에 가면 킨세라를 만날 수 있는데, 이때 킨세라를 이기면 동료로 만들 수 있다. 도중 에레노아 성에서 기데온도 볼 수 있다. 판다리아에 도착한 일행은 말하는 여우는 북쪽에 있는 토파즈 왕국에 있다는 이야기를 듣는다. 토파즈 왕국의 센을 이기고 내정 모드로 들어가면 수수께끼의 말하는 여우를 볼 수 있다. 일행은 신기하게 여길 새도 없이 사막에 나타나는 티리스의 환영에 대해 물어본다. 브레스트는 티리스의 환영이 나타나는 것은 마족이 세상에 출몰해 위기가 곧 닥쳐 올 것이라는 메시지를 전하는 것이라고 말한다. 자신이 트래드노아의 왕인 레녹스에게 티리스의 메시지를 전하는 도중 이름모를 마족에게 당해 이렇게 여우의 모습으로 변했으며, 그때 충격으로 기억을 잃어버려 자세한 것은 말할 수 없다고 한다. 확실한 것은 이미 대륙의 이곳저곳에서 마족의 만행이 일어나고 있으며, 한시라도 빨리 티리스님을 만나 조언을 얻어야 한다는 것이다.

과연 기데온과 그레이스가 말하는 주인이라는 사람은 누구일까? 마도르크는 이미 봉인된지 오래 되었는데…. 브레스트는 예전 진룡 8전사처럼 왼손에 용의 문장이 있어 드래곤 포스를 몸에 지니고 있으면 쉽게 그들에게 대항 할 수 있지만 센이나 에벨스는 그러한 표시가 몸에 없어 힘들 것이라고 한다. 브레스트는 500년전 여신 아스테아에 관한 이야기와 드래곤 포스에 관해 일행에게 이야기 해 준다. 현재로서는 사신의 부활을 막을 힘이 없는 일행은 우선 티리스에게 조언을 얻기로 결정한다.



말을 하는군



내가 변한 이유는…

○이분들이 진룡 8검사야





○센에게 반한 카에데



흥분하지 말고 내 말 좀 들어봐



디들 왜이래!

그럼 티리스가 잠들어 있는 환영의 탑(幻影の塔)으로 가자. 환영의 탑은 미루루 마을 근처에 있다. 미루루 마을에 도착하면 일행은 3대 마족 중 한 명인 미디어를 만날 수 있다. 일행 중에 바츠가 있다면 바츠가 미디어를 알아보게 되는데, 미디어는 바츠를 보자마자 달아나 버린다. 도대체 무슨 관계일까?

환영의 탑에 가면 결계에 둘러싸여 있는 티리스를 만날 수 있다. 결계 때문에 가까이 다가가지 못하자 시린은 달의 펜던트를 주며 결계를 풀어보자고 한다. 일행은 달의 펜던트로 결계를 풀지만 티리스는 눈을 뜨지 못하고 있다. 우선 성으로 데려가자(내정을 기다리자는 뜻이다). 내정을 기다리는

시간이 길다면 3대 마족 중 한 명인 검은 검사 에스탄과 올바를 만나보자. 나중을 위해서라도 한번쯤은 싸워 두는 것이 좋다.

내정 시간이 되면 일행은 잠들어 있는 티리스를 깨우는 방법을 의논한다. 우리의 바보 센은 잠자는 숲속의 공주처럼 티리스님에게 키스를 하면 깨어난다고 우기는데(?)…. 결국 집안 일은 그 집안 사람이 제일 잘 안다고, 티리스의 고향인 문 파레스에 가서 물어보기로 한다. 그런데 그 말이 떨어지기가 무섭게 문 파레스의 무장인 프레데릭이 에벨스를 찾아와 문 파레스의 여왕인 레니님이 여행도중 실종되었다는 말을 전한다. 목격자의 말에 의하면 레니님은 기계병에게 공격을 당해 납치되었다고 한다. 기계병 하면 당연히 트리스탄이 떠오르를 것이다. 두말할 것 없다. 일단 트리스탄으로 가자. 이 기회에 트라스탄과 트레드노아를 점령하자.

트레드노아를 점령한 후 내정 시간이 되면 일행은 사니스가 데리고 다니는 카트만두(전작에 비해 굉장히 말라보인다. 500년 동안 다이어트만 했나?)에 대해 이야기를 한다. 브레스트를 포함한 일행은 사니스가 데리고 다니는 카트만두가 500년 전에 그레이스와 기데온이 이용하던 살인 기계일 것이라고 말하지만, 에벨스는 '사니스와 트레드노아를 마족으로부터 구해준 영웅이다'라고 말해준다. 미루루 마을로 가면 코라덴 성이 마족에게 침공 당할 때 피난오면서 감옥에서 여자를 봤다는 이야기를 들을 수 있다. 그 여자가 '레니일거야' 라고 생각하고 코라덴 성의 마족(올바)을 없애면 레니가 나온다. 레니를 구했으면 그녀를 데리고 문 파레스 왕국으로 돌아가자. 내정 시간이 되면 에벨스는 레니에게 티리스에 관한 자초지종을 이야기 한다. 일단 레니는 티리스를 문 파레스의 대 성당으로 옮기자고 한다. 레니를 데려다 줄 겸 문 파레스로 가자. 가는 김에 심심하면 이즈모 왕국과 보작크 왕국을 점령하자.

문 파레스 왕국에 들어서면 레니는 자신의 아름다운 왕국을 소개시켜 준다. 이 이벤트를 본 후 다음 내정이 되면 티리스를 깨우는 방법을 레니가 일러준다. 티리스를 깨우기 위해서는 정령석이 필요하다. 이 정령석은 보작크 왕국에 생산되는 것으로 강가스가 정령석이 있는 곳으로 안내해 준다고 한다. 어서 정령석을 가지러 보작크 왕국으로 가자. 강가스를 일행에 넣은 뒤 보작크 왕국으로 가다보면 부관인 세스를 만나게 된다. 강가스는 세스에게 정령석이 있는 곳을 알려달라고 하지만 처음에는 모른다고 딱 잡아 뗀다. 하지만 '진실은 언젠가 밝혀진다' 고 세스는 정령석이 있는 위치를 알려준다. 그곳은 비스텍(ビステック) 마을이다.

비스텍 마을에서 정령석을 얻었다면 대성당으로 가자. 대성당에 도착하면 레니는 티리스를 깨우는 의식을 치루고 티리스에게 혼을 빼앗긴 레니는 기절하게 된다.

깨어난 티리스는 드래곤 포스에 대해 일행에게 일러준다. 티리스는 빛의 힘을 가진 드래곤 포스는 이 조그마한 소망의 빛이라고 말한다.


첫눈에…?


바즈는 미디어를 알고 있었나?


달의 펜던트로 봉인을…


마족 무장, 흑 검사 에스탄


에쁘디


이놈이 올바


센=바보


여왕님이 행방불명 되었어요


카트만두! 우리는 이긴다



날 건드리지 마라!


아직도 500년 전과 같을까?


O감사합니다


O정령석을 찾아라



정령석은 비스텍 마을에…

앞으로의 할 일을 정하고 어둠의 드래곤 포스에 대항하기 위해 길을 나서는 일행 앞에 커다란 문제가 생겼다. 갑자기 레젠드라 대륙의 가운데에 지하에 잠들어 있던 마족의 대륙이 떠오른 것이다. 현재로서는 결계 때문에 마족의 대륙에 들어갈 수가 없다. 일단 오리스 성에 있는 그레이스와 기데온을 물리치고, 출진 사단에 레니를 넣은 후 호라스 마을로 가자. 그러면 레니와 티리스가 마족의 대륙에 봉인된 결계를 무너뜨린다. 느꼈겠지만 이곳이 마지막 스테이지다. 한 성을 지나갈 때마다 다음 성에는 마족이 2명씩 생긴다. 성을 하나하나 점령해 나가며 3대 마족 무장을 처리하면 보스인 마왕 그란델이 있는 어둠의 성당으로 들어갈 수 있다. 이때 에벨스는 빛의 드래곤 포스의 힘에 눈을 뜨게 되고 최강의 무장기인 밀레니엄 소드(ミレニアムソード)를 얻게 된다.


여기가 비스텍 마을이다


레니와 티리스는 한몸(?)


정신차려 에벨스


레~~~니~~~


그건 나도 안다


에게게~~



살아있었구나


신대륙이…


이놈이 마왕 그란델


이제 우리세상이야



쓸모없는 녀석들

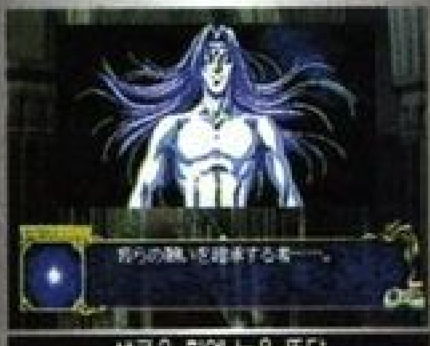

안돼~~


결계를 몸으로 푸나?


파멸의 길


이것만 있으면…


이걸로 넌~~


새로운 힘에 눈을 뜬다


이제 갈 곳은 없다


몸을 가른다

-FIN-

마왕 그란델을 물리치고 나면 일행은 모두 자신의 나라로 돌아간다. 그리고 에벨스는 바츠에게 지하에 있는 마족의 대륙을 통치하는 일을 맡긴다. 그리고 레젠드라는 그렇게 평화가 찾아온다.


부탁이야


이제 헤어지는 건가!



그리고 티리스는 웨인에게 이렇게 말한다.

웨인! 저 사람들을 보고 있으면 당신과 모두가 생각나.
하지만 저 사람들과 같이 있으면 힘들어!
이 대륙을 비춰주는 저 빛에 꿈을 꾸어도 좋을 것 같아!
모두를 만나는 꿈을…. gC

캡콤의 4MB 램 대응 게임 제 2탄

뱀파이어 세이버



제작사 : 캡콤
장 르 : 격투액션
발매일 : 4월 16일
발매가 : 7,800엔(램팩 포함)

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

로딩이 없다! 4MB 램팩이 선사하는 아케이드 그대로의 느낌! 뱀파이어 세이버의 세계를 위한 기본 시스템과 캐릭터별 커맨드를 숙지하여 좀 더 재미있는 게임의 세계를 만들어 보자.

시스템에 관하여...

임팩트 대미지 게이지

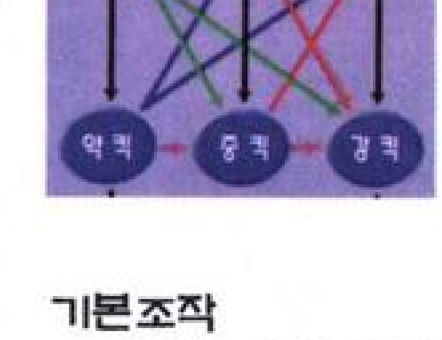
기존의 라이프 게이지와 같은 역할이지만 다른 점은 게이지의 흰색 부분. 공격에는 기본 대미지량과 기본 백색 게이지량이 설정되어 있어 백색 게이지 부분은 시간이 지날수록 조금씩 회복이 가능하다.



백색 게이지는 시간이 흐르면 회복된다

체인 콤보

통상기를 상대에게 맞춰 히트 마크가 꺼지기 전에 다음 공격 버튼을 누름으로써 통상기의 연속기가 가능하다. 그러나 연속되는 공격에는 다음 표와 같은 법칙이 있어 캐릭터의 기술에 따라서도 다르다. 게다가 체인으로 구사한 통상기에서 필살기로의 캔슬은 할 수 없게 된다(예외도 있다).



기본조작

조작형태는 기존의 2D 격투 게임와 같이 스틱으로 이동 & 가드, 버튼으로 공격. 스틱을 위로 하면 점프, 같은 방향으로 스틱을 재빨리 입력하면 대쉬를 하게 된다. 공격에는 펀치와 킥이 있으며 각각 약, 중, 강으로 위력이 나뉘어져 있다. 스틱을 이용한 입력 + 특정버튼으로 캐릭터 고유의 필살기를 사용할 수도 있다.

어드벤싱 가드 & 가드 캔슬

상대의 공격을 가드하고 있는 상태에서 공격으로 바꾸는 시스템. 어드벤싱 가드는 가드 중 재빨리 버튼을 연타, 가드 캔슬은 가드 중 →↓↘ + 버튼(버튼은 캐릭터에 따라 다르다)으로 발동한다.

이동 기상 & 추격공격

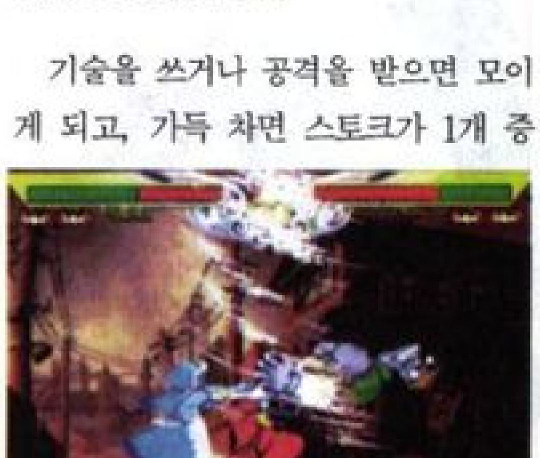
공격을 받아서 다운됐을 경우에 스틱의 좌 또는 우와 임의의 버튼을 눌러 이동 기상이 가능하다. 또한 다운된 상대를 향해 스틱의 ↑방향과 공격버튼을 사용하면 추격공격이 가능하다.

스페셜 스토크 게이지



이것이 스페셜 스토크 게이지

기술을 쓰거나 공격을 받으면 모이게 되고, 가득 차면 스토크가 1개 증



던지기 기술과 다운 공격도 ES화 되면 더욱 강력해진다

가한다. 스토크를 소비하면 다음에 설명하는 ES판 필살기와 EX필살기, 다크 포스 등을 사용할 수 있게 된다.

다크 포스

이번에 새롭게 더해진 신요소로, 같은 세기의 펀치, 킥 버튼을 동시에 눌러 자신만의 힘을 발휘한다. 캐릭터에 따라 여러가지 효과를 얻을 수 있고 화면상에 나타나는 타임 게이지가 없어질 때까지 지속된다. 또한 다크포스 발동 중 나머지 한사람이 발동시킬 수도 있다. 발동하면 스페셜 스토크 게이지를 한 칸 소비하게 된다.


다크포스는 캐릭터에 따라 다르다


○리리스의 분신술은 두종류

ES 필살기

스페셜 스토크를 소비해서 발동하는 통상 필살기의 강화판으로 통상 필살기의 성질을 변화시키는 것. 필살기 커맨드 버튼을 같은 종류 2개(예:강 킥과 강 펀치)를 동시에 눌러 발동한다. 커맨드 던지기와 추격공격에도 같은 종류의 버튼을 동시에 누르면 통상기술을 ES화시켜 공격력을 배가시킬 수 있다.


필살기에 다단 히트와 무적시간 등의 속성이 추가되기도 한다


추격공격이 상당히 강력하게 변한다. 물론 데미지도 증대한다

EX 필살기

스페셜 스토크가 있을 경우에만 사용 가능한 필살기. 캐릭터마다 각각 고유의 기술이 있어 통상 필살기보다 강력하다. 사용하기 위해서는 기본적으로 스토크 게이지가 1칸 필요하지만 그 중에는 2칸 이상을 소비해야 하는 것도 있다. 또한 통상기를 강제로 캔슬하는 기술도 존재한다.


루미너스 일루젼과 같이 강제 캔슬후 연속기로 이어지는 기술도 다수 존재한다

캐릭터별 커맨드



데미트리

데미트리는 이른바 표준 캐릭터로 필살기도 보통형이다. '데몬 크레이들'은 상승형 대공중기로 대쉬 중에 사용하면 비스듬히 상승한다. 그렇지만 공중에서 가드당할 가능성이 크기 때문에 권장하고 싶지는 않다. '카오스 프레아'는 장풍류의 기술로 상대를 향해 박쥐를 날리는 기술이다. '미드 나이트 블리스'는 가드 불능 기술로 상대의 피를 빨아먹는 기술. 어째서인지는 모르지만 상대가 남자일 경우는 여자로 바꾼 뒤 기술을 발동한다. 데미트리의 다크 포스는 박쥐와의 연합공격. 두 마리의 박쥐가 나타나 데미트리와 호흡을 맞추어 상대를 공격한다.


○어…어째서 여자만?


○카오스 프레아. 박쥐가 달라붙어서 물어 뜯는다

필살기	
데몬 크레이들	→↓↘+P
데몬 크레이들(대쉬)	대쉬 중 →↓↘ +P
카오스 프레아	→↘→+P(공중 가능)
배트 스핀	↓↙←+K(공중 가능)
네가티브 스트렌	접근해서 레버 1회전 + 중P or 강P
EX필살기	
미드나이트 브리스	↓→↘ +PP
데몬 비리온	↓→↘ +KK
미드나이트 프레저	약P중P→중K중K
가드 캔슬	
데몬 크레이들	→↓↘ +P
특수기	
헬즈라이드	상대 다운 시 ↑ + P or K
다크 포스	
다크 사이드 마스터	같은 세기의 PK 동시에 누른다


다크사이드 마스터는 슈팅게임에서의 옵션 기체를 생각하면 이해가 빠를 듯



가론

통상기가 강력한 가론은 필살기의 사용빈도가 상대적으로 낮다. '비스트 캐논'은 3개의 판정을 만들 수 있는 돌진기. 이동 중 스틱입력과 임의의 버튼으로 한번의 방향전환이 가능하다. ES필살기의 사용경우에는 4회까지 방향 전환이 가능하게 되어 상대에게 혼란을 줄 수 있다. '크라임 레이저'는 커맨드가 간단한 대공중 기술. '모먼트 슬라이스'는 강제 캔슬할 수 있으므로 체인에서 연속기로 이어 나갈 수 있다. 다크 포스는 분신이 나타나 공격해 주는 것. 스토크의 대부분은 다크포스용으로 남겨두는 것이 좋을 듯하다.


손톱으로 상대를 찌르는 모먼트 슬라이스. 강제 캔슬기

공중 비스트 캐논은 비스듬히 아래로 향하는 하강공격이다



필살기	
밀리온 프리커	↓↙←+P연타
클라임 레이저	↓↑+K
월드 서큐라	접근해서→↘↓↙←+중 K or 강K
비스트 캐논	↓↘→ +P
비스트 캐논(대공)	→↓↘+P
비스트 캐논(공중)	공중↓↘→+P (*비스트 캐논은 발동후 레버 +P로 방향 전환 가능)
EX필살기	
드래곤 캐논	←↙↓↘→+KK
모먼트 슬라이스	약P중P→약K중K
가드 캔슬	
비스트 캐논	→↓↘+P
특수기	
스트라이크 울프	상대 다운 시↑ + P orK
퀵 무브	↓+KKK
다크 포스	
미라쥬 바디	같은 세기의 PK 동시에 누름



자벨

기술마다 형태를 변화시키는 자벨. '데스 허리케인'은 돌진 기술이고 공중에서도 사용가능하다. '스컬 스팅'은 고속으로 상승해서 위에서 밑으로 강하하는 하단가드불능기. '헬 덩크'는 상대를 공으로 만들어 골에 덩크하는 기술로 대미지도 크다. 다크 포스는 통상기의 히트 수를 늘리는 정도이다.

필살기	
데스 허리케인	↓↙←+K(공중 가능)
스컬 스팅	↓↑+K
스컬 스팅(공중)	↓↑공중+K
헬즈 게이트	←↙↓↘→+K
스칼 배니쉬	접근해서→↘↓↙←+ 중P or 강P
EX필살기	
데스 볼테이지	→↘↓↙←+KK
헬 덩크	→↓↘+PP
이블 스크림	→←+PP
가드 캔슬	
데스 브레이즈	→↓↘+K
특수기	
스칼 자베린	상대 다운 시↑+P or K
공중 대쉬	공중←← or →→
다크 포스	
얼티메이트 언데드 같은 세기의 PK동시 누르기	



헬 덩크



자벨의 가드 캔슬기는 기타소리를 이용한 기술. 해골과 기타는 잘 어울리는 한 쌍



빅토르

빅토르의 필살기는 한마디로 호쾌하다. '기가 번'처럼 공중을 향한 무릎 차기나 무식하게 보이는 박치기 '메가 폴리드' 던지기 기술인 '메가 쇼크'와 '메가 파이크'. 하나 같이 움직임이 크고 시원하다. EX 필살기는 지면에 전류가 흐르게 하는 '선더 브레이크'와 던지기 '겔덴하임3' 두가지이다.

필살기	
기가 번	→↓↘+K
자이로 크래쉬	↓↙←+P
메가 쇼크	접근해서↓↘→+K
메가 스파이크	접근해서 레버 1회전+P
메가 스테이크	↓모아서↑+P
메가 포리드	←모아서→+P
글래비튼 너클	통상 P던지기 후↓↑+P
EX필살기	
선더 브레이크	↓↑모아서+KK
겔덴 하임3	상대에게 접근해서 레버 2회전+KK
가드 캔슬	
기가 번	→↓↘+K
특수기	
빅토르 펑거	상대 다운 시↑+P or K
미니멈 스텝	↓+KKK
다크포스	
그레이트 겔덴하임S	약 PK나 중PK 동시 누르기
그레이트 겔덴하임L	강 PK 동시 누르기



화면의 어디에 가 있더라도 히트당하고야 마는 '선더 브레이크'



다크 포스는 두가지



비샤몬

비샤몬은 특수한 필살기를 가지고 있다. '귀염참'은 점프후 착지와 다운후 일어나기 등의 때에만 사용할 수 있고, '영혼 결합'은 히트한 상대를 일정 시간 기절시킨다. 그다음 '십질풍'과 '영혼 공격'을 사용할 수 있다. '함마석'은 하단 공격으로 상단가드로는 막을 수 없는 공격이지만 지면을 타고 움직이는 장풍류의 공격이므로 피하기가 쉽다. 구두쇄는 EX전용 추격공격으로 대미지도 크다.

필살기	
거합 베기 상단	←모아서→+P
거합 베기 하단	←모아서→+K
영혼 결합	←↙↓↘→+P(공중 가능)
십질풍	영혼 결합 히트 후↓↘→+P
영혼 공격	영혼 결합 히트 후←+P
면직 잘라버리기	접근해서 레버 1회전+ 중P or 강P
EX필살기	
귀수념	→↘↓↙←+PP
함마석	←↙↓↘→+KK
구두쇄	↓↓+PP
가드캔슬	
귀염참	→↓↘+P
특수기	
시체 꿰매기	상대 다운 시↑+P or K
다크 포스	
황금추자	같은 세기의 PK 동시에 누르기



귀수념은 레버 흔들기와 버튼 연타로 대미지를 증가시킬 수 있다



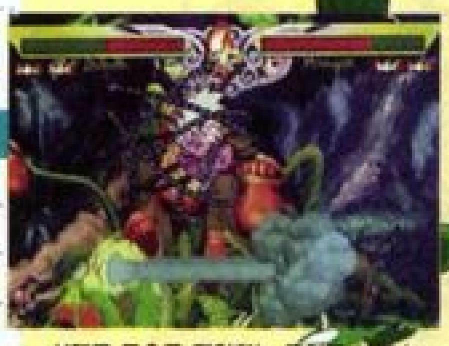
히트 후 기절한 상대에게 각종 추가 대미지를 줄 수 있는 영혼 결합



올버스

통상 필살기가 축적시간이 필요한 기술이므로 마스터하기 어려운 캐릭터 올버스. '소닉 웨이브'와 '포이즌 브레스'가 히트하면 상대는 행동불능이 된다. '워터 제일'은 물거품으로 상대를 감싸 행동불능으로 만드는 가드 불능기로 이용가치가 높다.

필살기	
소닉 웨이브	←모아서→+P
포이즌 브레스	←모아서→+K
트릭 피쉬	←←+K or →↓↘+K
크리스탈 랜서	접근해서→↘↓↙←+ 중P or 강P
젬즈 앙거	접근해서→↘↓↙←+ 중K or 강K
EX필살기	
아쿠아 스프레드	→↘↓+PP or KK
워터 제일	→↓↘+PP
시 레이지	←↙↓↘→+PP
다이렉트 시저스	↓↓+PP
가드 캔슬	
트릭 피쉬	→↓↘+K
특수기	
리버사이드 드롭	상대 다운 시↑+ P or K
다크 포스	
오션 레이지	같은 세기의 PK 동시에 누르기



상대를 독으로 제압하는 포이즌 블레스



워터 제일을 받아라!



페리시아

메인으로 사용할 것을 권장하고 싶은 기술은 새로운 돌진기술인 '캣 스파이크'. '롤링 배크라'도 돌진 기술이지만 버튼을 누르면 상승하고 대공중기술로 바뀐다. EX 필살기인 '플리즈 헬프 미'는 상대를 동료들이 공격해 주는 기술. 그렇지만 실패시의 경직 시간이 상당히 길다.

필살기	
캣·스파이크	→↓↘ + P
델타 킥	→↓↘ + K
롤링 백터	↓↘→ + P.P
헬캣	접근해서→↘↓↙← + 중K or 강K
EX필살기	
댄싱 플래쉬	←↙↓↘→ + PP
플리즈 헬프 미	←↙↓↘→ + KK
가드 캔슬	
델타 킥	→↓↘ + K
특수기	
롱퍼 캣	상대 다운 시↑ + P or K
토이 터치	상대 다운 시↓↓ + P
헤드 라이드	상대 머리 위에 탄다
월 크래치	벽을 향해 점프한 후 레버 입력
EX 차지	↓↓ + KK모아서 누르기
다크 포스	
키티 더 헬퍼	같은 세기의 PK 동시에 누르기



성능 좋은 신기술 '캣 스파이크'



키티 더 헬퍼' 꼬마 페리시아의 등장이다



플리즈 헬프 미는 발동후 경직 시간이 길다



아나칼리스

아나칼리스의 기술에 당하면 저주에 빠진 듯한 기분이 든다. '과오의 구멍'은 상대가 다운됐을 때 광선으로 공격하는 가드불능 기술. '관의 춤'은 공중에서 관을 떨어뜨려 상대를 납작하게 눌러버리는 기술이다. '왕가의 심판'은 상대를 변신시켜 일정시간 이동 밖에 할 수 없게 만드는 기술. '언령 되돌리기'는 상대의 장충류 공격을 빨아들인 후 같은 기술을 쓸 수 있는 특수한 기술로 EX필살기로도 사용가능하다. EX기인 '파라오 시리즈'는 연출과 위력은 다르지만 장풍류 공격들이다. 다크포스는 상반신과 하반신이 분리하여 적을 공격하는 '파라오 스프리트'.





'키티 더 헬퍼' 꼬마 페리시아의 등장이다



왕가의 심판으로 상대를 변신시켜 버리자

필살기	
과오의 구멍	상대 다운 시→↓↘+K
관의 춤	↓↓ + P or K(공중 가능)
왕가의 심판	공중↓↘→ + P
코브라 브로우	↔ + P
미이라 드롭	↓↘→ + P
언령 되돌리기(빨아들이기)	↓↙← + K(공중 가능)
언령 되돌리기(빨아들인 후)	↓↘→ + K(공중 가능)
EX필살기	
진실의 가르침	→↓↘ + PP
나락의 구멍	←↙↓↘→ + KK
파라오 매직	중K약P2약K중P(공중 가능)
파라오 설베이션	강K중P2중K강P
파라오 데코레이션	강K중P약K2약P중K강P
가드 캔슬	
진실의 가르침	→↓↘ + PP(요 SP스톡)
특수기	
훈계의 묘비	상대 다운 히↑ + P or K
성스러운 묘비	비스듬히 점프중↓ + K
큰 묘비	비스듬히 점프중↘ + K
뜨기	↑
2단 점프	뜨기 후 ↑
다크 포스	
파라오 스프리트	같은 세기의 PK 동시에 누르기



모리건

모리건은 통상 필살기가 약한 대신 EX 필살기가 4개 있다. '소울 피스트'는 버튼에 따라 비거리가 바뀌는 장풍류 공격. '쉐도우 블레이드'는 대공기. '벌키리턴' 이외의 EX기는 강제 캔슬이 가능하다. 다크 포스는 상대를 사이에 두고 분신과 본체가 동시에 공격을 구사하는 아스트럴 비전.

필살기	
쉐도우 블레이드	→↓↘ + P
소울 피스트	↓↘→ + P(공중 가능)
벡터 드레인	접근해서→↘↓↙← + 중P or 강P
EX필살기	
벌키리턴	→↘↓↙← + K로 발동후 K로 공격
다크니스 일루전	약P약P→약K약P
피니싱 샤워	중P약P←약K중K
크립틱 니들	→강P중P약P→
가드 캔슬	
쉐도우 블레이드	→↓↘ + P
특수기	
셀 피어스	상대 다운 시↑ + P or K
버티컬 대쉬	↓↑or 대쉬 중↑
다크 포스	
아스트럴 비전	같은 세기의 PK동시에 누르기



다크니스 일루전은 사용빈도가 높은 기술



아스트랄 비전, 도망칠 곳은 이미 없다



ES판 소울 피스트. 공격판정과 위력이 증가된다

파이론



일정한 형태를 가지고 있지 않아 우주인이라고 밖에 생각되지 않는 파이론. '솔 스매셔'는 장풍류 공격으로 누르는 버튼에 따라 발사되는 방향이 바뀐다. '조디악 파이어'는 돌진계 기술이고 '갤러그 시트립'은 순간이동. '바인드 벨'은 불꽃 기둥을 만들어 낸다. 다크 포스인 '샤이닝 제미니'는 분신이 나타나 상대를 공격하는 기술. 두 개가 된 파이론은 모습만으로도 위협적이다.



솔 스매셔는 버튼에 따라 방향이 변한다



코스모 디스럽션은 발동이 느리므로 원거리 사용하는 것이 좋다

필살기	
솔 스매셔	↓↘→ + P
솔 스매셔(공중)	공중↓↘→ + P
조디악 파이어	→↓↘ + P
오비터 블레이즈	공중↓↙← + K
플라넷 버닝	접근해서→↘↓↙← + P
갤러그시트립	←↓↙ + 버튼 아무거나
EX필살기	
코스모디스럽션	←↙↓↘→ + PP
파일드 헬	→↓↘ + KK(공중 가능)
가드 캔슬	
파이어	→↓↘ + P
특수기	
스타 더스트숏	상대 다운 시↑ + P or K
다크 포스	
샤이닝 제미니	같은 세기의 PK동시에 누른다



새스쿼치

새스쿼치의 필살기 '빅 블로우'에 주목. 캔슬로 연속기가 되기도 하고 무엇 보다도 공중 가드할 수 없는 것이 다른 기술과의 큰 차이. '빅 프리저'는 상대의 장풍류 공격을 무효화 시킨다.

필살기	
빅 브레스	↓↘→ + P
빅 블로우	→↓↘ + P(모으기 가능)
빅 타워즈	↓↓ + P
빅 타이푼	→↓↘ + K
빅 브런치	접근해서→↘↓↙← + P
빅 스윙	접근해서 레버 1회전 + K
EX필살기	
빅 프리저	←↙↓↘→ + PP
빅 아이스번	←↙↓↘→ + KK
빅 슬레지	상대 가까이에서 레버 1회전 + KK
가드 캔슬	
빅 타이푼	→↓↘ + K
특수기	
빅 휠	상대 다운 시↑ + P or K
다크 포스	
빅 레지스터	약PK or 중PK 동시 누르기
빅 레지스터 with M.AM.P.S	강PK 동시에 누르기



빅 블로우는 가드 불능기. 딜레이는 크지만 제대로만 사용하면 효과는 만점



상대의 장풍류 공격을 관통해 버리고 대미지를 줄 수 있는 빅 프리저



레이레이

상중하로 발사 가능한 '암기포', 장풍류 공격을 튕겨내 다시 날려 보내는 '반향기' 등 신기한 기술을 가지고 있는 레이레이. '천뇌파'의 첫발 째는 하단 가드가 불가능하다.

필살기	
암기포(가로)	↓↘→ + 약P
암기포(비스듬히)	↓↘→ + 중P
암기포(상)	↓↘→ + 강P
반향기	↓↙← + P(공중 가능)
선풍무	→↓↘ + P(공중 가능)
방천격	접근해서→↘↓↙← + 중P or 강P
EX필살기	
중화탄	←↙↓↘→ + PP
지영도	←↙↓↘→ + KK
천뇌파	약K강K중P중P↑
가드 캔슬	
선풍무	→↓↘ + P연타
특수기	
참파	상대 다운 시↑ + P or K
공중 대쉬	공중←← or →→
다크 포스	
이맹혼	같은 세기의 PK동시 누르기



지영도는 상대와의 거리를 떨어뜨리는 데 최적의 기술



반향기는 상대의 장풍류 공격을 다시 날려 보낸다



제다

'디오=세이거'는 장풍류 기술로 발생 후 잠시 공격 판정이 남는다. '네로=파티거'는 후퇴하면서 내는 가드 불가능 기술. '이라=스핀터'(던지기)와 '피날레=로소' 역시 가드 불가능 기술.

필살기	
디오=세이거	↓↘→ + P(공중 가능)
네로=파티거	↓↙← + P
이라=스핀터(던지기)	공중→↘↓↙←
이라=스핀터(톱)	공중→↘↓↙← + K 후 P
선=파서레	접근해서→↘↓↙← + 중K or 강K
EX필살기	
프로버=디=셀보	←↙↓↘→ + KK 후 K
피나레=로소	↓↓ + PP
가드 캔슬	
스프레지오	→↓↘ + PP
특수기	
라세레=세이거	상대 다운 시↑ + P or K
펄조=펠드노	공중→→
다크 포스	
샌투아리오	같은 세기의 PK동시에 누르기



프로버=디=셀보는 가드 불능 기술로 사용빈도가 높다



선=파서=레는 상대의 가슴을 더더욱!



리리스

리리스의 기술은 모리건과 비슷한 것이 많다. '샤이닝 블레이드'는 대공중 기술이며, '소울 프래쉬'는 뭔가가 부족한 듯한 장풍류 공격이다. '그루미 퍼펙트' 쇼는 상대를 튀어오르게 하여 대미지를 준다.

필살기	
샤이닝 블레이드	→↓↘ + P
소울 프래쉬	↓↘→ + P(공중 가능)
메리 턴	↓↙← + K
미스틱 애로우	→↘↓↙← + P
EX필살기	
스프렌더 러브	→↓↘ + KK
그루미 퍼펙트 쇼	←↙↓↘→ + KK
루미너스 일루전	약P약P→약K강P
가드 캔슬	
샤이닝 블레이드	→↓↘ + P
특수기	
투피아스	상대 다운 시↑ + P or K
하이 점프	↓↑(비스듬히 가능)
다크 포스	
미믹 돌	약PK or 중PK동시 누른다
밀러 돌	강PK 동시에 누른다





그루미 퍼펙트 쇼는 스토크 게이지가 2칸 필요



스프렌더 러브는 대공중 기술







큐비

큐비는 기술 수는 적지만 모두 공중에서도 사용 가능하다. 'C → R'은 판정이 강한 돌진계 기술로 ▲A는 한번 화면 끝까지 비행하고 급강하는 기술. 'QJ'는 벌꿀을 만들어 상대에게 던져 히트한 상대를 움직이지 못하게 하고 그 사이에 추가 공격을 한다. 다크 포스는 화면 안을 자유자재로 비행 가능하게 한다.

필살기	
C→R	←↙↓↘→ + P(공중 가능)
△A	↓↙← + K(공중 가능)
SXp	K연타(공중 가능)
O.M.	접근해서→↘↓↙← + P
EX필살기	
Qj	→↓↘ + PP(공중 가능)
+B	←↙↓↘→ + KK(공중 가능)
가드 캔슬	
R.M.	→↓↘ + K
특수기	
S→U	상대 다운 시↑ + P or K
호밍 대쉬	공중→→
호버 점프	점프 후↑
다크 포스	
i^2	같은 세기의 PK 동시에 누르기



가드 불능의 공격 QJ



벌떼들로 공격하는 + B는 대미지가 크다. 공중에서도 발동 가능



△A는 판정이 강하고 빠르므로 안심하고 사용할 수 있다



C→R은 큐비의 공격중에서도 핵심적인 것

바레타

외모와 달리 과격한 공격을 하는 바레타는 사용하는 기술도 많다. 상하로 나눠어지는 '스마일 & 미사일'은 발사도 빠르고 딜레이도 적은 장풍류 공격. '샤이니스 & 스트라이크'는 바구니를 돌려 공격하는 기술로 캔슬한 뒤 연속기로 연계시키기도 편리한 기술이다. '애플 포 유'는 이름대로 상대에 사과형 폭탄을 던져 폭발시키는 것. 다크 포스는 펀치 버튼 모든 것이 '스마일 & 미사일'이 되는 엄청난 기술로 축적시간 없이 발동하는 것이 장점이다.



필살기	
스마일 & 미사일(상단)	←모아서 ↗+ P
스마일 & 미사일(하단)	←모아서→ + K
헤비 & 미사일	↓모아서↑ + P
치어 & 파이어	→↓↘ + P
샤이니스 & 스트라이크	↓↙← + P(모으기 가능)
센티멘탈 타이플	접근해서→↘↓↙← + P
EX필살기	
쿨 헌팅	←↙↓↘→ + PP
뷰티풀 메모리	←↙↓↘→ + KK
애플 포 유	접근해서→↘↓↙← + KK
가드 캔슬	
젤러시 & 페이크	→↓↘ + K
특수기	
로 오브 더 바렛트	상대 다운 시↑ + P or K
텔 미 화이	↓ + KKK
2단 점프	점프 후↑
다크 포스	
더 킹덤	같은 세기의 PK동시에 누른다



갑자기 나타난 사냥꾼이 라이플을 연사하는 쿨 헌팅



울면서 공격하는 뷰티풀 메모리



발사가 빠른 미사일을 방패로 삼아 공격하자



도노반

도노반이 메인으로 사용하는 것은 '킬슈레드'와 던기기 기술인 '소드 그래플'. '킬슈레드'는 지면에 칼을 꽂고 날리는 기술로 브메랑과 같이 돌아오는 검에도 공격판정이 있다. 또한 지면에 꽂은 검에 번개를 떨어뜨릴 수도 있다. 커맨드 던지기인 '소드 그래플' 후에는 거의 확실히 추가 공격한다. 다크 포스는 도노반의 공격에 연동해서 검이 공격하며 히트 수가 증가하는 것.

필살기	
이프리트 소드	→↓↘ + P
라이트닝 소드	←↓↙ + P(P연타)
브리저드 소드	←↙↓↘→ + P
킬슈레드(꽂기)	↓↙← + K
킬 슈레드(돌아오기)	검을 꽂고↓↙← + K
킬슈레드(번개)	검을 꽂고↓↙← + P
소드 그래플	접근해서←↙↓↘→ + P
EX필살기	
블레스 오브 데스	←↙↓↘→ + KK
체인지 이모탈	중P약P←약K중K
가드 캔슬	
이프리트 소드	→↓↘ + P
특수기	
헌티덜드	상대 사운 시↑ P or K
다크 포스	
슬레이슈레드	같은 세기의 PK동시에 누른다



거인이 상대를 밟는 브레스 오브 데스



검에 번개가 내려 꽂히는 킬 슈레드. 공격범위가 넓다



포보스

세실을 지키면서 싸우는 포보스. '플러즈마 빔'은 상대의 장풍류 공격을 관통하여 히트되는 직선형 장풍류 공격으로서 버튼에 의해 상하로 나눠어 진다. '마이트 런처'는 미사일형의 장풍류 공격으로 지면에 떨어져 폭발하고 그 폭풍으로도 대미지를 줄 수 있다. '파이널 가디언β'는 포보스가 변형하여 화려한 포격을 하는 기술. '리프렉트 월'은 가드 캔슬 전용 기술이다. 다크 포스는 2개의 분신이 본체의 공격에 연동해서 '플러즈마 빔'을 쏴대는 공격이다. 또한 공중을 자유자재로 비행할 수 있다.

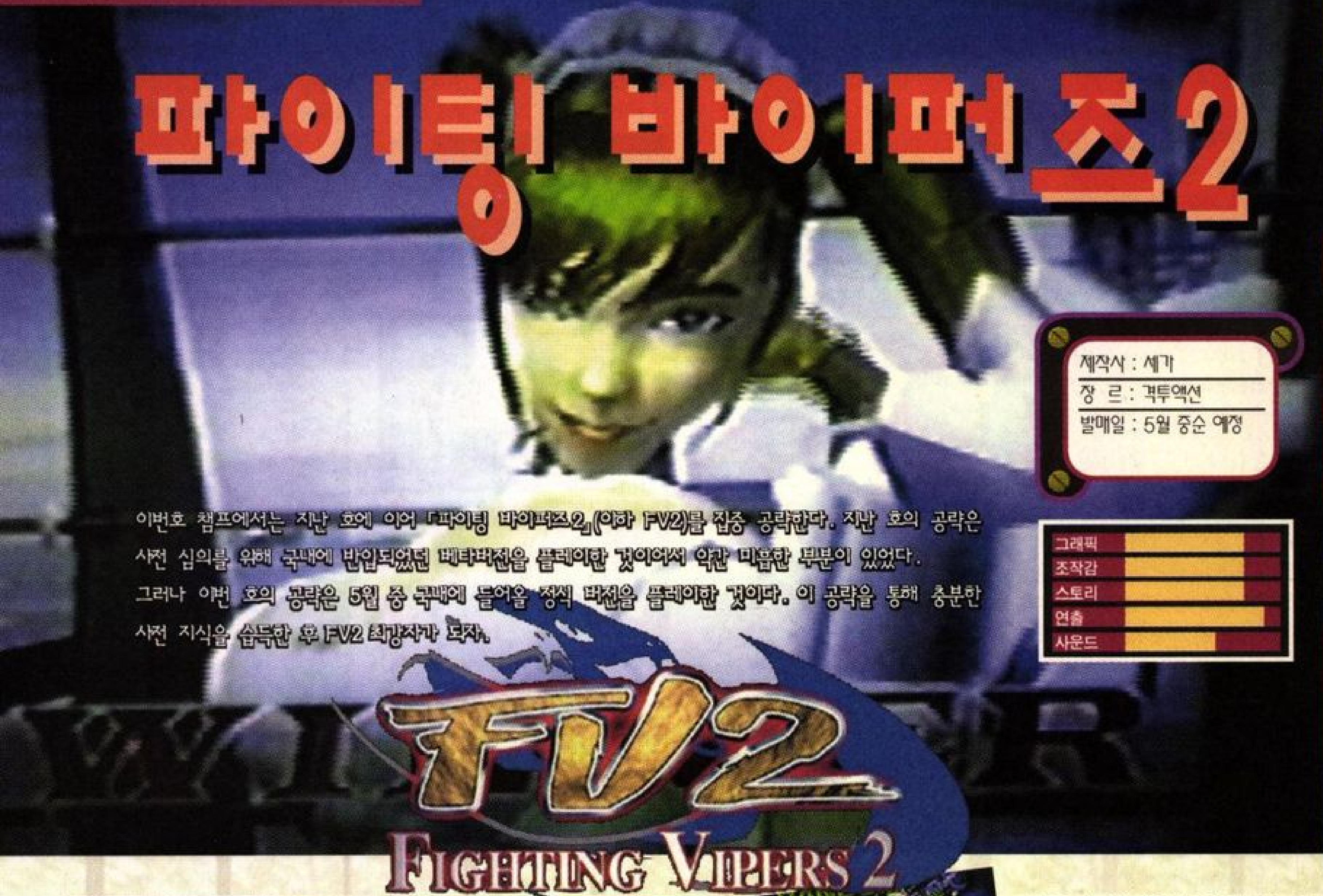
필살기	
플러즈마 빔(상단)	↘↓→ + P
플러즈마 빔(하단)	↘↓→ + K
마인트 런처	↓↙← + P
플러즈마 트렙	공중↓↙← + K
제노사이드 발칸	←↓↙ + P
서키트 스크램퍼	접근해서→↘↓↙← + P
EX필살기	
파이널 가디언β	→↓↘ + KK
이레이징 스피어	←↓↙ + KK
가드 캔슬	
리프렉트 월	→↓↘ + P
특수기	
바리언트 블레이드V	상대 다운 시↑ P or K
공중 대쉬	공중→→or←←
공중 뜨기	공중↑
다크 포스	
레이 오브 돔	같은 세기의 PK동시에 누르기



레이 오브 돔. 공중에 뜬 상태로 다원 공격을 하게 된다

하나. 그녀의 변신은 무죄!!!

파이팅 바이퍼즈2



제작사 : 세가
장 르 : 격투액션
발매일 : 5월 중순 예정

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

이번호 챔프에서는 지난 호에 이어 「파이팅 바이퍼즈2」(이하 FV2)를 집중 공략한다. 지난 호의 공략은 사전 심의를 위해 국내에 반입되었던 베타버전을 플레이한 것이어서 약간 미흡한 부분이 있었다. 그러나 이번 호의 공략은 5월 중 국내에 들어올 정식 버전을 플레이한 것이다. 이 공략을 통해 충분한 사전 지식을 습득한 후 FV2 최강자가 되자.

정식 버전에서의 변경점

변경점은 데모 화면의 변화와 1인 플레이시 몇 가지 추가 모드, 그리고 기술들의 미세한 판정과 모션의 변화들이 대부분이다.

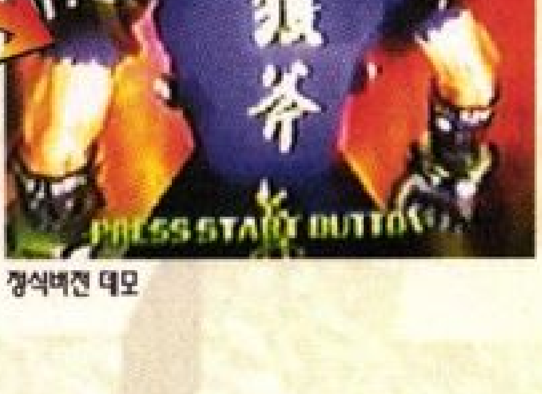
데모에서의 변경점

시작시 나오는 세가의 로고와 FV2 타이틀의 배경색이 검은색으로 바뀌었다.

FV2의 타이틀이 나온 후 바로 메인 데모가 나온다(베타버전은 컴의 플레이 화면이 나온 후 메인 데모가 나왔다). 데모에서 등장하는 캐릭터의 이름이 나온다.



베타버전 데모



정식버전 데모

1인 플레이시의 변경점

랜덤 모드 추가

캐릭터 선택시 스타트버튼을 누르고 선택하면 화면 가운데 랜덤 모드(RANDOM MODE)라는 글이 뜨면서 랜덤 모드로 들어가게 된다. 랜덤 모드에서는 기존의 스토리 모드와 달리 스테이지가 진행될 때마다 상대가 랜덤으로 결정된다.



랜덤 모드(RANDOM MODE) 발동!

서바이벌 모드 (SURVIVAL MODE) 추가

시작시 GPK 세 버튼을 모두 누른 상태에서 스타트를 누르면 서바이벌 모드로 들어가게 된다. 여기서는 말 그대로 SURVIVAL 즉 생존 능력을 측정하는 것이다. 게임을 시작하면 초반에 주어지는 시간은 180초이고 에너지는 오직 한 줄(이겨도 다시 채워지지 않는다.)이라는 가혹한 조건 그리고 한 캐릭터와 오직 한판의 대전만을 하게된다. 플레이어의 패배 또는 시간이 0초가 되면 게임이 끝나게 된다. 주어진 시간동안 최대한 많은 승리를 하는 것이 목적이다. 라스트 보스인 B-Marah까지 이기면 다시 처음 싸웠던 캐릭터와 싸우게 된다. 기록을 세우면 이름을 새기게 된다.

시스템 설명

스페셜 가드(이하 SG) 시스템

SG 시스템은 상대의 모든 공격을 흘리고 반격할 수 있는 시스템이다. 중, 상단 SG와 하단 SG로 나눠는데 커맨드는 다음과 같다.

중,상단 SG	P + K + G
하단SG	↙ P + K + G

상대 공격의 타이밍에 맞춰서 SG를 발동하면 상대 공격의 타격 판정이 무효가 되고 2가지의 전용 공격과 측면으로의 회피가 가능하다(5월호 참조). 측면 회피 시 ↑을 입력하면 화면 안쪽, ↓을 입력하면 화면 바깥쪽



으로 회피하게 된다. 근거리에서 SG 후 측면으로 회피했을 때 잡기를 입력하면 무조건 측면 잡기가 가능하다.

가드 엔 어택(이하 G&A) 시스템

G&A 시스템은 상대의 공격 중 가드 크러시 기술(반의 철산고)과 잡기를 제외한 모든 기술을 반격할 수 있는 시스템이다. 역시 중, 상단 G&A와 하단 G&A로 나뉘고 커맨드는 캐릭터마다 약간의 차이가 있지만 전부 다음의 커맨드중 2가지 이상을 가지고 있다(5월호 참조).

중, 상단 G&A	←P 또는 ←K
하단 G&A	↙P 또는 ↙K

G&A를 G&A로 반격할 수 있다는 점이 새로이 밝혀졌다. 상대의 G&A를 타이밍에 맞춰 G&A로 반격할 수 있는데 이것을 또 반격에 반격. 무한히 반격이 가능하고 한번 시작이 되면 한사람이 반격에 실패할 때까지 계속 해야만 한다.(지옥의 G&A 무한루프) 이렇게 G&A를 계속 G&A로 받아치다 보면 그 대미지가 계속 누적이 되고 10번 정도 서로 받아치다가 한쪽이 실패하면 단 한번의 공격으로 K.O가 되어버린다. 반격을 하면서 타이밍을 미묘하게 조절하는 것이 승부의 관건.

낙법의 다양화

FV2에서 지상 낙법의 등장으로 다운시의 공방이 더욱 치열해 졌다. 낙법의 종류는 크게 2가지로 나눌 수 있다.

■공중 낙법

상대의 공격을 맞아서 공중에 떴을 때 P+K+G와 레버 입력으로 공중에서 자세를 바로 잡을 수 있다. 공중 낙법의 종류는 다음과 같다.

↑P + K + G	자세를 잡으면서 약간 위로 올라간다.
(레버 중립) P + K + G	자세를 잡고 보통의 속도로 떨어진다.
↓P + K + G	자세를 잡고 아래로 빨리 떨어진다.

위의 세 가지를 적절히 조합해서 하강의 속도를 조절하면 상대의 추가타를 피할 수 있다. 보통 자주 사용하는 것은 ↑P + K + G와 ↓P + K + G이다. 공중 낙법 후 벽 근처라면 벽 반동을 이용한 점프로 심리전을 좀더 다양하게 할 수 있다.

■지상 낙법

새로이 추가된 시스템으로 지면에 닿는 순간 P + K + G와 레버 입력으로 자세를 바로 잡을 수 있다. 상대의 다운 공격을 피하는데 효과적.

지상 낙법의 종류는 다음과 같다.

↑P + K + G	화면 안쪽으로 굴러 일어난다.
P + K + G	헤드 스프링으로 일어난다.
←P + K + G	후방으로 굴러 일어난다.
↓P + K + G	화면 바깥쪽으로 굴러 일어난다.

잡기 공방의 다양화

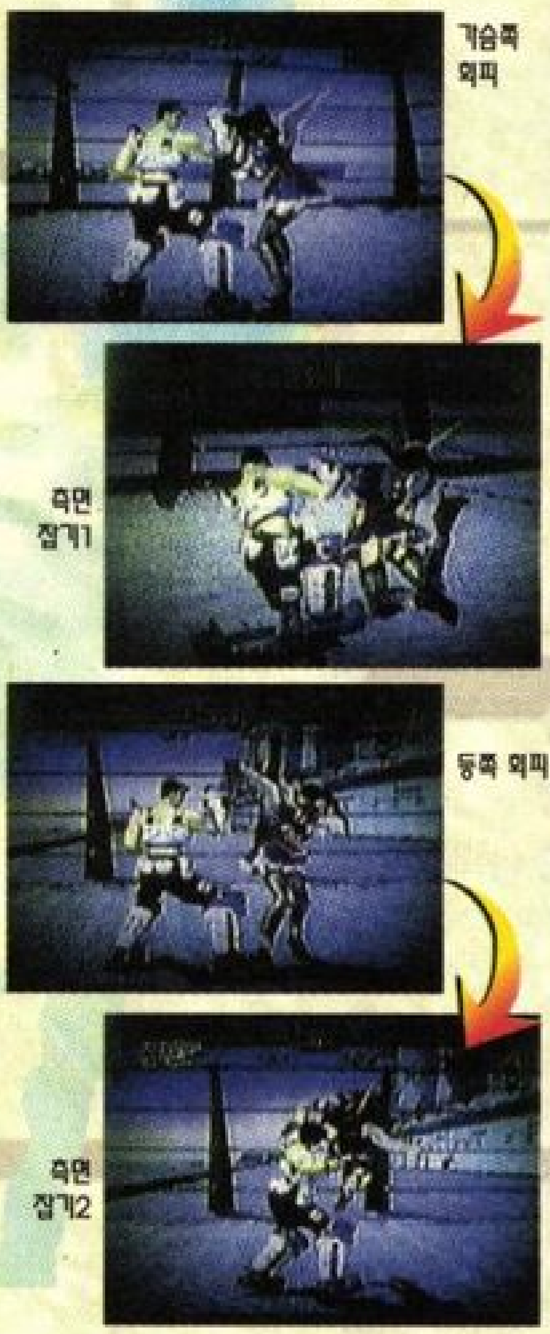
FV2에서는 측면 잡기와 잡기 회피 시스템이 추가되었다. 잡기 회피 방법은 버파3의 시스템과 동일하다(5월호 참조). 잡기 회피를 하면 근거리에서 서로 잡고 있는 상태가 되는데 이 때 다시 서로에게 잡기 공격을 할 수 있는 상태가 된다. 선입력을 하는 쪽에 잡기 공격의 기회가 가지만 동시에 입력한다면 바로 전의 잡기를 회피한 사람에게 우선권이 있다. 총 3번의 잡기 기회가 있는데 3번 모두 회피한다면 거리가 멀어져서 더 이상 잡기가 안 들어가고 타격기로 공격해야 한다. 이러한 회피 후 대치 상태에서는 기존의 잡기 커맨드를 사용할 수도 있으나 이 상황에서만 가능한 간단 커맨드가 발견되었다. 총 3가지의 커맨드로 종류는 다음과 같다.

1	→ 또는 ↘P + G
2	↓P + G
3	← 또는 ↙P + G

위의 세 가지 커맨드는 모두 다른 잡기인데 각각의 모션은 기존의 커맨드 잡기중 한가지와 같다. 이 잡기들도 회피 방법은 마찬가지인데 1번과 3번은 2가지 방향중 어느 쪽을 입력해도 회피가 가능하다.

측면 잡기 시스템

FV2에서는 상대의 측면에서 잡기가 가능하다. 측면 잡기는 하니, 에미, 픽키를 제외한 모든 캐릭터가 2가지를 가지고 있다. 상대의 등쪽으로 회피하느냐, 가슴 쪽으로 회피하느냐에 따라 다른 잡기가 발동된다.



슈퍼 K.O 시스템

베타버전에서는 5번 같은 연출이 나온 후 바뀌던 것이 슈퍼 KO성공 여부에 상관없이 3판마다 연출이 랜덤하게 바뀌게 되었다.

긴급 회피 시스템

반, 락셀, 찰리를 제외한 모든 캐릭터들이 가지고 있는 회피 시스템이다. 벽을 등지고 링 끝에 몰려 있을 때 ←←K + G의 커맨드를 입력하면 캐릭터마다 독특한 회피 동작을 구사하면서 링 끝에서 빠져 나오게 된다. 또 긴급 회피 후 전용 공격과 회피중 캔슬이 가능하다. 긴급 회피 후 전용 공격과 캔슬은 캐릭터에 따라 가지고 있지 않은 캐릭터도 있다. 커맨드는 다음과 같다.

이름	전용공격	캔슬
에미	K	P + K + G
제인	P	P + K + G
하니	P	P + K + G
픽키	P	P + K + G
마러	X	X
그레이스	K ↓K	P + K + G
삼맨	X	X
토키오	X	X

전용 공격과 캔슬은 모두 긴급 회피 커맨드인 ←←K + G 입력 후 곧바로 커맨드를 입력해야 한다. 삼맨은 긴급 회피로 상대의 공격을 흘린 후 배후나 측면 잡기를 하기가 용이하다.



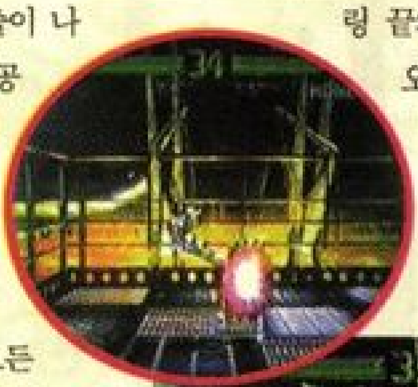
긴급 회피

○전용 공격



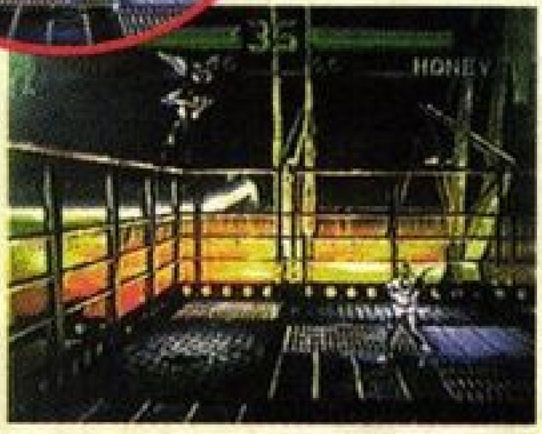
슈퍼 점프 시스템

새로이 발견된 시스템으로 에미, 하니., 픽키, 그레이스만이 사용할 수 있다. 커맨드는 ↑P + K + G로 기술이 발동되면 자신의 위치와 가장 가까운 링 끝의 꼭대기까지 뛰어 오른 후 반동을 이용해서 공격한다.



○공중 공격

○슈퍼 점프



숨겨진 이벤트
하니, 그녀의 금단의 맛

「FV1」에서 하니로 100연승 후 아머 해체를 하면 그녀의 미니 스커트 마저 해체(?)가 되었던 사실을 기억하는가. FV2에서는 이 조건이 대폭 완화되어

서 단 30연승에 하니가 스커트를 벗어 던지게 된다. 그러나 이러한 이벤트에는 까다로운 조건이 따르는 법. 스스로 아머를 해체한 경우(→✕⟶ ← P + K+ G) 해체한 상태에서 한판이 지나야 스커트를 벗게 된다. 상대의 공격에 의해 아머가 해체된 경우는 제외.



18세 이하 관람 불가

결국 하니의 스커트를 벗기기 위해선 첫판부터 아머를 해체한 상태에서 싸워야 한다는 부담이 따른다. 역시 미인은 까다롭다.



이런 짓…



이런 짓도…



죽어도 좋아…

숨겨진 캐릭터 발견!

랜덤 모드로 플레이하다보면 가끔 DELSOL이라는 국적 불명의 캐릭터가 난입한다. 내력을 전혀 알 수 없는 캐릭터로 동양계 같기도 하고 어찌보면 남미 계열의 카포에라를 구사하는 것 같기도 하다. 바지에 써있는 'AWA'는 무엇을 뜻하는 것인지? (모 필자는 Animal World Africa의 약자라고…)





캐릭터별 공략

이번호 캐릭터별 공략은 전작 FV1의 기술중 남아있는 것과 새로이 발견된 기술들을 모두 정리해 보았다. 아직 공식 기술표가 공개되지 않은 관계로 신기술의 이름 중 가칭인 것도 있다. (*표시가 붙어 있는 것이 신기술)

(→:레버 짧게 입력, ⇒ 레버 길게 입력

찰리

BMX를 이용한 기술들은 초심자가 적응하기가 상당히 까다롭다. 그러나 진정한 찰리 유저라면 BMX를 능숙하게 사용하는 것은 필수! BMX를 타는 동작 중에는 중, 상단 공격의 회피 기능이 있다. 하지만 BMX위에서는 가드 불능 상태가 되므로 주의하자.

타격기

기술명	커맨드
• BMX썸머&라이드	↖K
• 에쉬드 비트 니	PPPK
• 더블 엘보 니 어택	→ PPK
• 더블 엘보 바흠	→ PP→K
• 비트 로우 하이	↓KK
• 후키엘보	↘ KKP
• 후키 로우 스핀	↘ KK↓K
• 트리플 러시 힐 드롭	P → PPK
• BMX더블 스핀	P + K P
• 에로 너클	↘ P + K
• 펑키 니	K + G
• 백 플립	← K + G
• BMX스핀 온	↙ K + G

BMX 특수기(BMX위에서의 기술)

기술명	커맨드
• BMX타기	↓↓
• BMX펀치	P
• BMX라이징 커터	K(모으기 가능)
• BMX해머	↘ P
• 스리 식스티	→P
• 테일 홉	↓P
• BMX점프 휠 어택	→K
• BMX백점프 휠 어택	←K
• 숙이기	↓P + K + G
• 크레이지 히치 하이커	P + K + G →P
• 커브스 로우 푸터	P + K + G P
• 커브스 어택	P + K + G K
• 커브스 보톰 어택	P + K + G ↓K
• BMX문 소드	P + K + G ↖K

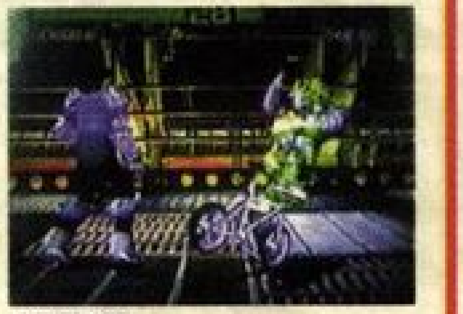
잡기

기술명	커맨드
• 플립 스크류 드라이버	←P + G
• 자이로 드라이버	↓P + G
• 원 에이티 스크류 드라이버	↓↘→P + G
• 써커스 찰리	→↘↓↙←P + G

기술설명

■ 더블 엘보 바흠 : 엘보 펀치 드롭 킥으로 이어지는 공격으로 마지막 드롭 킥 후 BMX에 탄다.

■ 에로 너클 : 펀치로 상대를 내리 찍는다. 히트시 스턴 상태가 되며 경직을 안 풀면 하단 잡기를 당한다.



뒷바퀴 어택

■ 테일 홉 : BMX 뒷바퀴로 상대를 가격한다. 히트시 상대는 다운되고 발생 시간도 빠르다. 견제용으로 쓸만한 기술.



뎅굴뎅굴

■ 백 플립 : BMX를 타고 공중 회전을 하며 상대를 가격한다. 카운터 히트시 공중 콤보가 가능하다.

■ BMX스핀 온 : BMX스핀 오버와 동일 모션으로 공격 후 BMX에 탄다.

■ 써커스 찰리 : 상대를 BMX바퀴 위에서 뎅굴뎅굴 굴린다. 기술이 끝난 후 찰리는 엎드린 상태가 된다.

■ BMX라이징 커터 : BMX를 공중 회전시키면서 상대를 가격하는 가드 크러시 기술로 모으기가 가능하다. 히트시 공중 콤보가 가능하다.



레이스중?

■ 숙이기 : BMX를 탄 상태에서 몸을 숙인다. 이 때 상단, 중단 회피상태. 숙이기로 공격을 흘린 후 상대의 허점을 노리자.

■ 커브스 보톰 어택: BMX에서 특수 공격 자세를 취한 후 하단 공격을 한다. BMX드롭 킥과 조합해서 쓰면 방어하기가 까다롭다.

■ BMX문 소드 : BMX를 탄 상태에서 BMX를 축으로 몸을 회전시키며 공격하는 가드 크러시 기술로 공격이 끝난 후 BMX를 탄 상태로 돌아온다.



BMX문 소드





반

슈퍼 스트레이트로 대변되는 우직함과 강력함이 트레이드 마크였던 반. 2에서도 마찬가지로 강력하고 호쾌한 기술들을 구사한다. 무지막지한 파워의 상단공격에다가 다양한 중단공격, 거기에다가 빠른 하단공격까지 갖추어서 전작에 이어 여전히 강력한 캐릭터로 평가될 수 있을 것이다.



타격기

기술명	커맨드
철주	→P
초중저려두(슈퍼 스트레이트)	⇒P
권화화	↘P
강주	→→P
주근보	→P(강주히트시)
주철산	←→P + K(강주히트시)
근성주	←→P
노라 혼압파(드래곤 어퍼)	→↓↘P
사무류 노라 혼압파(더블 드래곤 어퍼)	→↓↘P×2
갑파탄	←↓↙P
열 갑파탄	←↓↙PP
열화 갑파탄	←↓↙P→↓↘P
인의 격투파	⇙↘P
액좌혼고	↘K
속공족축	→→K
• 방축	K + G
• 초불고(슈퍼 훅)	P + K
• 불괴운지인의	초불고 G캔슬 P
• 불괴운지혼고	초불고 G캔슬 K
• 견룡구견	↘P + K
• 이주	←P + K
• 구미돌*	→P + K
• 조반	↓P + K
• 쌍권화화	P(조반 히트시)
철산고	←→P + K
• 이주중저려두	↙P + K P

잡기

기술명	커맨드
벽투(월 드로우)	P + G
도	←P + G
격조반	→P + G
• 진공투	↙P + G
• 호방뇌락	←→→P + G

기술설명

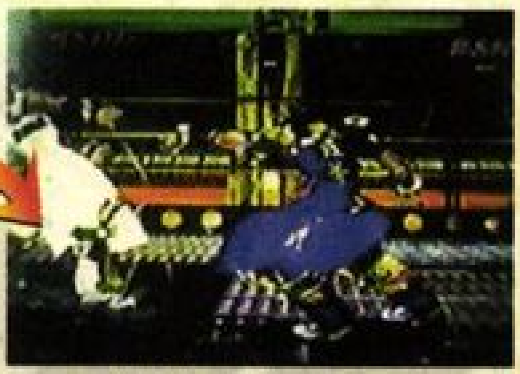
■ 초중저려두: 건재한 우리의(?) 슈퍼 스트레이트. 파워가 조금 다운된 듯한 느낌은 들지만 여전히 강력하다. 공중추가타나 지상기 양면으로 사용이 용이하다.

■ 강주: 아키라의 이문과 비슷한 기술. 상당히 빠른데다가 중단이고 주근보와 주철산으로 이어지는 연속기의 파워가 좋은 편이기 때문에 근접전에서 상당히 쓸만하다.

■ 근성주: 전작에서도 있었던 뒤로 물러섰다가 팔꿈치로 가격하는 기술. 2에서는 회피의 성능이 생겨서 쓰임새가 많아졌다.

■ 열화 갑파탄: 커맨드는 전작에도 있었던 것이지만 동작은 달라졌다. 전작에서는 갑파탄을 한번 한 후 큰 동작의 갑파탄을 한번 더 구사했었지만 이번엔 갑파탄 후 슈퍼 스트레이트를 먹인다. 첫히트가 반격기 판정인건 변함이 없기 때문에 여전히 좋은 기술.


열 갑파탄후


파워 스트레이트로 연결. 멋지다

■ 인의격투파: 강력한 하단 아머깨기용 기술. 그다지 빠르지는 않지만 중단공격으로 상대를 혼란시킨 후 기습으로 사용하면 효과적이다.

■ 액좌혼고: 커맨드가 간단한 기술이지만 중단인데다 맞은 상대는 뒤로 시원하게 나가 떨어진다. 커맨드대 성능비가 아주 뛰어난 기술.

■ 속공족축: 커맨드 기술이라고 생각이 안될 정도로 간단한 동작의 기술. 그래도 맞은 상대가 쓰러지는 데다가 타격판정이 생긴 후에도 캔슬이 가능해서 킥 캔슬 공중콤보라는 버파에서나 있을 법한 연속기가 가능하다. 대미지가 좋은 편이라 킥 캔슬만으로도 꽤 괜찮은 공중콤보가 만들어진다.

■ 방축: 옆으로 후려차는 기술. 중단인데다가 맞은 상대는 멀찌감치 나가 떨어진다. 반다운 기술.

■ 초불고: 빠르게 후려치는 기술. 맞은 상대는 다운된다. G로 캔슬 후 불괴운지인의나 불괴운지혼고로 연결이 가능한데다가 G로 캔슬후 P나 K를 입력하지 않으면 상대방의 하단으로 미끄러져 들어가기 때문에 잡기를 시도하는 등의 심리전도 가능하다.

초불고




불괴운지인의, 하단


불괴운지혼고, 중단이다!!!

■ 견룡구견: 아키라의 마보충고 바로 그것. 띄우기 공격인데다가 공중콤보로도 적당하고 막혀도 그렇게 빈틈이 크지 않다.

■ 이주: 상단 팔꿈치기술. 막혀도 그다지 부담은 없는데다가 히트되면 상대는 서서히 무너지듯이 쓰러진다. 이때에 추가타를 먹이지 않는다면 반의 플레이어가 아니다! 슈퍼 스트레이트나 강주철산고 등이 적당.

■ 구미돌: 중단 찌르기공격이다. 히트된 상대는 엉거주춤 쓰러지며 역시 추가타를 먹일 수 있다. 사정거리가 꽤 긴 데다가 상당히 빠른 편이라 기습기로 적당하다.

■ 철산고: 반에게 있어 빠질 수 없는 기술. 그 호쾌함은 아키라를 상회한다. 거기에다가 커맨드가 쉬워져서 추가타로 사용할 때 아주 편하다. 하지만 막히면 역시 죽음.

■ 격조반: 전작에 있었던 박치기기술. 맞은 상대는 주저앉는데 이때 대쉬를 해서 다시 잡기를 시도하거나 타격기를 넣은 심리전을 구사할 수 있다. 상대방이 벽을 등지고 있을 때는 그냥 다운된다.

■ 호방뇌락: 아키라의 대전봉추와 모션과 성능이 모두 동일. 상대방이 벽을 등지고 있다면 추가타도 가능하다.

에미



신 캐릭터답게 모든 기술이 새로워만 보이는 에미. 하지만 강력한 타격기도 없고 그렇다고 잡기가 강한 것도 아니다. 그저 여러 가지 기술에서 연결되는 슬립을 이용하여 상대방을 혼란스럽게 만들면서 체력을 깎아먹는 전법만이 살길이다. 기본 잡기의 성능이 좋은 것이 위안이라면 위안.

(← -기술 후 P + K + G로 눕거나 엎드리기가 가능한 것)

타격기

기술명	커맨드
• 액션 파이터	PPPK←
• 플래시 걸	앉아 있다가 일어서며 P
• 탑퍼	P(플래시 걸 후)
• 스트라이크 파이터	↘P←
• K.O.펀치	⇒P
• 앤젤 키스	→→P
• 트리플 어택	↓KKK
• 프리키	↖K
• 패싱 숏	K + G
• 샷 댄서	→K + G
• 테일건너	↓K + G
• 선 댄스	⇓K
• 선 댄스 · 테일건너	⇓KK
• 프로그	↖or↑or↗K←
• 사이드 와인더	⇖or⇑or⇗K
• 슈퍼 로코모 딥	P + K P + K
• 애프터 버너	←P + K(벽배후)
• 아스트로 후래시	→P + K
• 헤드 온	↓P + K←
• 슬립	↓↓

슬립 특수기술(슬립 후의 기술)

기술명	커맨드
• 덤블링	↓↓
• 플래시 걸 · 톱퍼	PP
• 그랜드 크로스	←K
• 로얄 에스코트 Ⅱ	KK(로우 턴 킥 후)
• 점프 리프터	P연타(로우 턴 킥 후)
• 행 온	K P + G(K히트시)
• 딥탑	K + G
• 홋 로드	P + K + G

잡기

기술명	커맨드
• 록큰 백	P + G
• 구루구루쵸	↓P + G
• 시노비	↙P + G
• 갤럭시 포스	←↙↓↘→P + G
• 하프 스플래쉬 앤 백 드롭	→↘↓↙←P + G →P + G
• 에어 레스큐	←P + K + G(공중근접)

기술설명


스트라이크파이터. 머리가 단단하다는 것을 자랑하는거나!

■ 플래시 걸: 두손으로 어퍼컷을 한다. 근접전에서의 판정이 좋은데다가 맞은 상대는 공중으로 뜬다. 막히더라도 연속기술이 있어서 반격당할 확률이 적다.

■ 스트라이크 파이터: 머리로 어퍼컷(?)을 한다. 발생이 조금 느리지만 판정이 좋고 오히려 발생시 생기는 약간의 딜레이 때문에 때릴 수 있는 확률이 높다. 막히더라도 엎드리기로 연결이 가능한데다가 엎드린 상태에서 PP로 하단공격을 할 수 있어서 반격당할 확률이 낮다. 맞은 상대는 공중으로 뜬다.

■ K.O.펀치: 팔을 빙글빙글 돌리다가 치는 기술. 가드크러시 기능이 있는 데다가 맞은 상대는 벽으로 날아가버리는 멋진 기술이지만 발생이 매우 느리다.

■ 앤젤 키스: 전방으로 소점프하면서 두손으로 공격한다. 발생은 느리지만 적정거리에서 기습으로 사용한다면 꽤 효과를 볼 수 있을 것이다. P를 연속입력하면 스트라이크 파이터로 연결되고 역시 막히더라도 P + K + G로 엎드리는 것이 가능하다.

■ 트리플 어택: 토우 킥을 시작으로 세번 연속 발차기를 하는 기술. 처음의 발차기가 중단인 데다가 발생이 빠르기 때문에 근접전에서의 주력기술이 될 것이다.

■ 프리키: 카게의 부신슬축처럼 소점프를 하면서 무릎으로 차는 기술. 연속입력이 가능한 데다가 첫 번째에서 막히면 눕는 것도 가능하다. 기습용 기술.

■ 패싱 숏: 하니의 잭 나이프 킥과 비슷한 기술이지만 발생속도나 사정거리가 조금 나쁘다. 아무래도 하니보다는 다리가 짧으니….

■ 슈퍼 로코모 딥: 상대의 상단공격을 흘리면서 하단을 공격하는 기술. 연속히트하지 않는 데다가 맞은 상대가 다운되지도 않지만 마무리나 기습용으로 적당하다.

■ 아스트로 후래시: 에미의 등에 있는 인형에서 빔을 발사한다. 빔이래야 바로 앞에만 발사하는 것인데다 가드가 가능하기 때문에 별다른 특기사항은 없지만 만약 히트시키면 상대는 다운된다.


아스트로 후래시. 여하튼 귀여운 기술중 하나

■ 슬립: 말 그대로 자는 자세로 눕는다. 에미의 전법상 큰 축을 이루는 특수기술. 이것이 없었다면 에미도 없다!

■ 행 온: 슬립 후의 주력기술 중 하나로 상대의 다리를 찬 후 걸어서 넘어뜨린다. 상대방의 공격을 흘리면서 누웠다면 추천기술이다.

■ 딥탑: 두발로 차면서 일어난다. 발생이 빠르므로 순간적으로 사용하기에 좋지만 막힌다면 딜레이가 상당하다.

■ 홋 로드: 딥탑과는 모션이 조금 다르지만 두발로 차는 것은 같다. 연속 입력을 하면 두발로 찬 후 일어나지 않고 다시 슬립자세로 돌아간다. 역시 슬립 후의 주력기술. 홋 로드를 맞은 상대는 공중으로 뜬다.


홋로드. 두발로 찬 후…
다시 눕는다

■ 하프 스플래쉬 앤 백 드롭: 잡기콤보. 마치 잡기가 실패하는 듯이 상대를 놓친 후 백 드롭을 성공시킨다. 잡기콤보 중에선 최악이지만 심리적인 타격을 노린다면 사용해 볼 만하다. 제3의 커맨드가 존재할 가능성도 있는 기술.

■ 갤럭시 포스: 에미의 잡기중 가장 멋있는 잡기. 상대를 잡고 회전하다가 하늘로 솟구친 후 떨어지면서 그대로 파일 드라이버를 먹인다. 보기보다 대미지가 그렇게 크지는 않지만 그래도 에미의 잡기 중에선 쓸만한 편.


갤럭시 포스. 부스터의 힘이 아니면 이 정도의 점프는 어림없다



삼맨

전형적인 중량급 캐릭터. 큰 기술을 걸 때마다 뿜어져 나오는 증기는 정말 '폭주 기관차 삼맨'이란 말이 절로 나오게 한다. 연속 잡기 한번이면 이미 상대는 재기 불능. 다양한 연속 잡기와 의외로 빠른 타격기로 상대를 제압하자.



타격기

기술명	커맨드
원투 해머	PPP
원투 피치	PPK
더블 어퍼 피치	↘ PPK
퓨전 제네레이터 펀치	→PPPPP
엘보 스매시	→→P
미들 삼맨 킥	↘K
레그 드로우	↓K + G
• 더블 히프 어택	→P + K P + K
• 더블 피치 봄버	↙P + K P + K
• 더블 파워 노크	←→PP
• 콤보 피스톤 드라이버	↓KP(히트시)↘↘ P + G
• 잭나이프 드로우	P + K
• 라운드 트리플 해머 드로우	↓P + K P + K
• 러닝 제네레이터 펀치	(러시중)PPPPP

잡기

기술명	커맨드
삼맨 나이스 칸	P + G
자이언트 스윙	←↙↓↘→P + G
자이언트 스윙2	←↙↓↘→P + G
베어 허그&엘리펀트 허그	→←P + G←←P + G
베어 허그&시라이온 허그	→←P + G←→P + G
삼맨 봄	←→P + G
풀오버 드라이브	→↘↓↙←P + G→←P + G
파이널 오버 드라이브	→↘↓↙←P + G→←P + G←↓→↑←P + G
• 더블 풀오버 드라이브	→↘↓↙←P + G→←P + G→←P + G
• 파이널 헤드 드라이버	→↘↓↙←P + G←→P + G←→P + G

기술설명

■ 엘보 스매시 : 전작의 엘보 스매시와 동일한 모션이지만 발생 시간이 대폭 빨라지고 대미지도 많아졌다. 가드크러시 기술이고 카운터 히트시 상대의 아머를 해체시킨다.

■ 미들 삼맨 킥 : 역시 삼맨의 주력 기술 중 하나로 허점도 작고 리치도 길다. 카운터 히



엘보가 히트해야



드라이브가 들어간다

락셀

FV2에서 더욱 기타리스트 흉내가 익숙해진 캐릭터. 기타를 이용한 공격이 더욱 다양해 졌고 대부분 가드 크러시 기술. 기타를 얼마나 잘 쓰느냐가 콘서트의 성공....아니 대전시 승리의 관건.



타격기

기술명	커맨드
라이트 드로우	PPP
라이트 핸드	→PPP
라이트 드로우 스쿼시	PPK
백 오프 디치	KKK
더블 어퍼	↘ PP
너클 크로우 킥	→PK
썸머솔트 킥	↖K
스카이 스크리머	K + G
데스 스핀 로우	→K + G↓↘→K←↙↓↘→K
기타 트라스트	→→P + K
• 너클 샤크	→PKP
• 데스 스핀 콤보	↘KP→K + G
• 로우 스핀 콤보	↘KP↓K + G
• 록컬로 엑셀	↘↘P + K
• 슬라이딩 킥	↓K + G
• 발칸 데스 그립	↓K + G(히트시)P + G
• 기타 숏 플라잉V	↘P + KP
• 데스 스핀 킥 라이트 드로우	→K + GPPP
• 슬라이서	P + K
• 크림즌 어웨이	↓P + K↓K
• 얼터네이트 스위퍼	↓P + KKP
• 얼터네이트 스위퍼 킥	↓P + KKK
• 데스 스핀 어퍼 기타 트러스트	→↓↘P→→P
• 더블 크림즌 딕	↓P + KP↓P

잡기

기술명	커맨드
데스 캐논	→→P + G
데인저러스 노이즈	←→P + G
• 프로그레시브 노이즈	←↙↓↘→P + G
• 데인저러스 킥 드로우	←↓P + G

기술설명

■ 라이트 핸드 : 중단, 상단, 상단의 판정을 가진 PPP계열의 기술이다. 가드 당해도 허점이 거의 없고 첫 번째 펀치가 히트하면 끝까지 모두 히트한 후 링 끝으로 날아가게 된다.

■ 너클 크로우 킥 : VF3 재키의 엘보 스핀 킥과 동일한 기술이다. 차이점은 히트 시에도 쓰러지지 않는 다는 것.

■ 데스 스핀 로우 : 세 번 연속으로 이어지는 돌려차기 기술로 세 번 모두 가드크러시 기술이다. 첫 번째 히트시 모두 히트하며 허점도 아주 작다.

■ 발칸데스 그립 : 전작의 슬라이딩 킥의 레벨업 판으로 FV2에서는 히트시 다운되지 않는다. 하지만 히트시 P + G를 입력하면 발칸데스 그립이라는 캐치 잡기 기술이 나가므로 파워업.



슬라이딩 킥

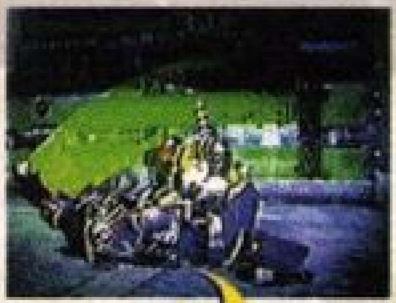


발칸데스 그립

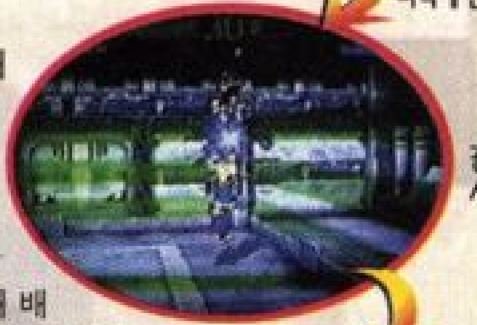
■ 얼터네이트 스위퍼 :

트시 공중 콤보로 추가타 도 가능하다.

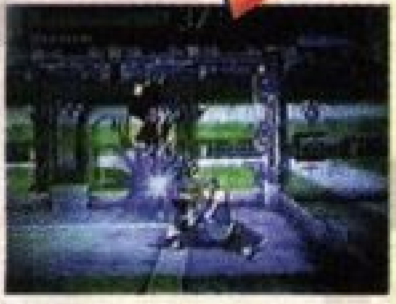
■ 콤보 피스톤 드라이브 : 하단 킥, 엘보, 캐치 잡기로 이어지는 기술로 두 번째 엘보가 히트했을 경우에만 마지막 잡기가 들어간다.


바닥에 던지고

■ 러닝 제네레이터 펀치 : 뒤로 증기를 뿜으며 배치기 후 펀치 4연타를 먹인다. 첫 번째 배치기를 맞으면 이후 4번의 펀치를 모두 맞는다.


공중에서 헤딩

■ 베어 허그&엘리펀트 허그 : 전작과 동일한 기술로 두 번째 조이기 후 다운된 상대가 방심한다면 자이언트 스윙2를 걸 수 있다.


한번더 헤딩

■ 더블 풀 오버 드라이브 : 새로이 생긴 연속 잡기.

■ 파이널 헤드 드라이버 : 상대를 공중에 던진 후 점프해서 헤딩한 후 떨어지는 상대에게 추가로 헤딩을 먹인다. 헤딩의 입력 타이밍이 상당히 까다롭다.


특격의 발차기

기타로 올려친 후 기타 치는 동작으로 발차기를 한다. 그리고 역시 기타로 마무리. 대미지는 크지만 가드당했을 때 허점이 많으므로 주의해서 사용하자.

■ 얼터네이트 스위퍼 킥 : 얼터네이트 스위퍼와 비슷한 기술이다. 마지막에 킥으로 마무리한다는 점이 차이.

■ 데스 스핀 어퍼 기타 트러스트 :어퍼컷 후 기타 트러스트를 추가타로 쓴다.

■ 더블 크림즌 딕 : 얼터네이트 스위퍼와 비슷한 성질의 기술이지만 마지막 공격의 판정이 하단이라 가드하기가 상당히 까다롭다. 얼터네이트 스위퍼와 조합해서 사용하면 더욱 빛을 발하는 기술.

■ 프로그레시브 노이즈 : 상대의 머리 위로 넘어가서 목을 꺾는다. 목을 꺾인 상대는 스턴 상태가 되기 때문에 추가타를 먹이기가 용이하다. 사용하기에 따라 엄청난 대미지를 줄 수 있는 잡기.


이렇게 넘어가서

■ 데인저러스 킥 드로우 : 신잡기 중 대미지도 상당히 많고 멋진 잡기.


이렇게 스턴 상태.



마러

중량급 캐릭터답게 타격기와 잡기의 대미지가 상당히 크다. 하지만 중량급이면서 타격기의 발생 시간까지 빠른 강력한 캐릭터. 잡기, 타격기 어느 하나 나쁜점 없는 작은 보스이다. 다양한 잡기를 사용한 공격으로 상대를 압도하자.

타격기

기술명	커맨드
프로 콤보 어퍼	PPP
더블 슬림 엘보	→PPP
•프로 콤보 하이 킥	PPK
프로 콤보 스트레이트	PP→P
콤보 스위치 펀치	PKP
하이 킥&피스트	KP
하이&사이드 킥	KK
가스트 오프 레이지	→K
허리케인 펀치	←↙↓↘→P
하이 미들 더블 엑셀	↘KK
하이 미들 더블 불루션	↓K + G ↓K
•리버스 스핀 사이드 킥	↘K + G
•조 클럭 킥	K + G
•훅 어퍼	P + KP
•리버스 스핀 로우 킥	↙K + G
•슬로우 훅 더블 어퍼	←P + K PP
•힐 드롭 로우 스핀 하이 킥2	→K + G ↓KKK
•스트렛지 힐 드롭	←K + G(모으기 가능)
•레그 캐논	→→K + G
•더블 슬림 엘보	→PPP
•하이 콤보 어퍼	KPPP
•하이 콤보 하이 킥	KPPK
•하이 콤보 스위치 어퍼	KPKP

잡기

기술명	커맨드
브레인 버스터	↓P + G
•넥 휩	→P + G
•피너츠 크러시	↓↘→P + G
•점핑 브레인 버스터	↓↓P + G
•스파인 페이스 크러시	←P + G
•익스트림 데스 드라이버	←→P + G
•데스 봄	↙P + G

기술설명

■ 허리케인 펀치 : 라스트 보스인 B-Marah가 가지고 있는 기술과 동일한 기술. 흠이라면 모으기 기능이 없다.

■ 슬로우 훅 더블 어퍼 : 중단, 중단, 중단으로 이어지는 막강 기술. 첫 번째가 히트하면 3방을 모두 맞는다. 가드 당했을 때 허점도 적은 편.

■ 힐 드롭 로우 스핀 하이 킥 : 중단의 스핀 킥을 시작으로 하단, 중단, 상단의 킥 공격으로 이어지는 기술. 첫 번째나 두 번째의 킥을 맞으면 마지막 마무리 킥까지 모두 맞아야 한다. 대미지도 상당한데다 중간에 하단 판정의 공격이 섞여 있어서 가드 하기도 상당히 까다로운 기술.


이 때가 가드 불능


중단


하단

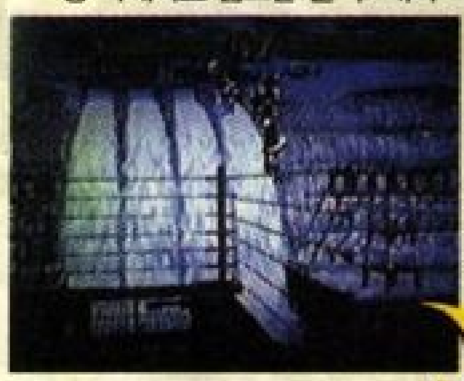

중단, 극악

■ 스트렛지 힐 드롭 : 발뒤꿈치로 찍어 차는 기술로 모으기가 가능하고 일정시간 모은 후에는 가드 불능 상태가 된다. 상대를 다운시켜 놓고 일어나는 타이밍에 맞추어 사용하자.

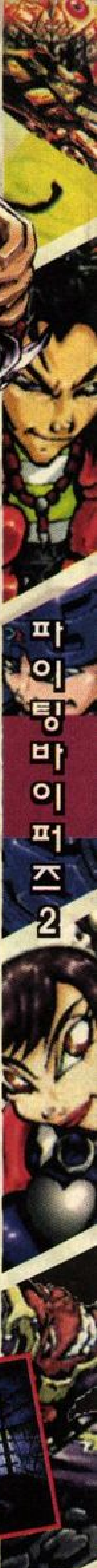
■ 하이 콤보 어퍼 : 첫 번째 하이 킥이 히트하면 나머지 콤보 어퍼가 모두 히트하게 된다. 제일 처음의 하이 킥의 판정이 상당히 좋은 유용한 기술.

■ 점핑 브레인 버스터 : 마러의 잡기중 가장 아플 것 같은 잡기. 대미지도 강력하다. 하지만 커맨드 입력이 까다로워서 실전 중에 용이하게 쓰는 것은 쉬운 일이 아니다.

■ 익스트림 데스 드라이버 : 상대가 벽을 등지고 있을 때 잡기를 입력하면 벽잡기가 발동된다. 이 때 마러가 상대를 들고 링 꼭대기로 점프를 한 후 내리 찍는다.


여기서 뛰어내린다.


O죽지 않았을까



하니

새로운 기술들에 의해 신 캐릭터가 아닌가 할 정도로 전법에 변화가 생긴 하니. 특히 새로 생긴 문설트는 띄우기 공격만을 노리던 하니에게 화려함과 전술의 다양성을 꾀할 수있게 해주는 중요한 기술이다. 이외에도 귀여우면서도 쓸모있는 기술들이 많이 생겨서 띄우기 공격이 약해졌음에도 불구하고 전작에 비해 꽤 강해졌다. 공중전의 천사가 지상으로 내려온 듯한 인상. 특유의 섹시함도 파워업!!



타격기

기술명	커맨드
캣 스크래치	PPP
콤보 캣 킥	PPPK
콤보 로우 킥	PPP↓K
캣 어퍼	↘P
캣 슬랩	→→P
라이징 캣 어퍼	→↓↘P
• 키딩 캣	→↓↘P G P
하니 트리플	→PPP
딥더 렉	↘↘P
• 트리플더 렉	↘↘P↓PP
• 스크래치	P(딥더 렉 후나 트리플더 렉중)
캣 테일 하이	↓KK
섬머솔트 킥	↖K
하이퍼 섬머	↖or ↑ or ↗K + G
스콜피온 어택	↘K
렉 비트	⇓ KKK
더블 로우 킥 · 딥	⇓ KKP
• 렉 비트 테일 하이	⇓ KK K
토우 킥 스콜피온	KK(앉아 있다가 일어서며)
토우 킥 캣 힐	KK + G(앉아 있다가 일어서며)
잭 나이프 킥	K + G
• 호핑 캣	K + G(적이 배후)
• 문설트 탭	→K + G K
캣 배로우	→→K + G
• 렉 슬라이서	↙K + G
• 피치 어택 · 문설트	→P + K ↑P
• 피치 어택 · 캣 어퍼	→P + K P
• 피치 트위스터	→P + K →P + K
• 더블 피치 어택 · 캣 어퍼	P + K P + K P
• 문설트 키딩 · 렉 슬라이서	P + K P + K ↑P K + G

잡기

기술명	커맨드
월 드로우	P + G
폭 드로우	↓P + G
캣 호일	↓←P + G
고투 헤븐	↙→P + G
• 발딩 호스 · 호핑 캣	↗P + G K
• 섹시 암 홀드	←↘P + G

기술설명

■ 키딩 캣: 라이징 캣 어퍼를 할 것처럼 하다가 멈칫 한 후 캣 어퍼를 하는 속임수기술. 이동거리가 상당히 긴 편이다. P를 입력 안하면 상대방의 하단으로 미끄러져 들어가므로 잡기 등의 심리전을 구사할 수 있다.

■ 하니 트리플: 상단으로 시작해서 띄우기용의 어퍼컷으로 마무리되는 기술. 연속 히트하지는 않지만 딜레이를 주면서 구사하면 효과적으로 사용할 수 있다.

■ 스콜피온 어택: 근접전에서 위력을 발휘하는 기술. 막혀도 부담이 없어서 연속으로 입력해도 상관이 없다. 주의해야 할 것이라면 가드 앤 어택정도. 맞은 상대는 다운되므로 추가다운공격도 놓치면 안된다.

■ 스크래치: 딥공격중 갑자기 뛰어올라 두손으로 상대의 중단을 공격한다. 상당히 빠르므로 상대방이 잠깐만이라도 하단 가드를 했다면 히트된다. 심리전용.



스크래치. 엎드린 자세에서 갑자기 이렇게 뛰어오른다

■ 호핑 캣: 팔짝 뛰면서 두발로 배후의 상대를 공격하는 기술. 꽤 효과적인데다가 매우 귀여우므로 꼭 사용해보도록 하자.

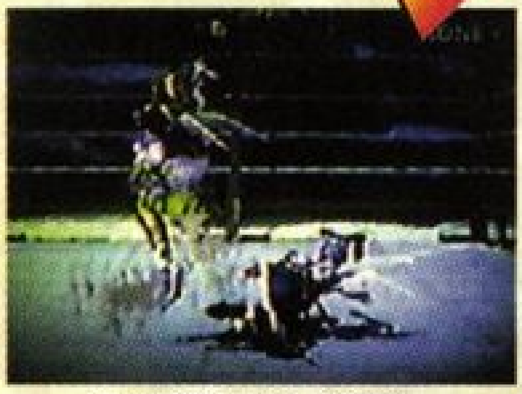
■ 문설트 키딩 · 렉 슬라이서: 보기에도 화려하고 하니의 전법상 빼놓을 수 없는 기술. 시작되는 기술이 중단인 데다가 문설트까지 성공했다면 렉 슬라이서는 거의 적중된다. 문설트에도 공격판정이 있으므로 상대방이 점프하거나 구석에 몰려있는 상태라면 히트된다.



피치 어택후



문설트!



렉 슬라이서로 마무리. 화려하다

■ 발딩 호스 · 호핑 캣: 발딩 호스는 전작에도 있었던 기술이지만 공격할만한 기술이 없었는데 호핑 캣에 의해 훌륭한 연속기가 되었다. 대미지는 크지 않지만 귀여운 데다가 도발의 성능이 있으므로 권장.

■ 섹시 암 홀드: 상대의 머리를 다리로 잡아서 넘어뜨린 후 팔을 꺾는다. 고투 헤븐에 이은 두 번째 행복잡기.



호핑 캣. 누가 누구를 때리는 건지 모르겠지만 하늘에 떠 있는 하니가 맞는 것



픽키

전작에서 상당히 빈약한 파워와 부족한 중, 하단공격으로 대전 시에는 그다지 강한 모습을 못 보여주었던 픽키. 2에서도 역시 파워는 여전하다. 그나마 위안이 되는 것은 강력한 하단공격이 세 가지나 생겨서 전술이 다양해졌다는 것이다. 그래도 파워가 약한 것은 어쩔 수 없으므로 상, 중, 하단을 어지럽게 공격해서 상대의 체력을 깎아먹어야 승리가 보일 것이다. 긴급회피 공격시 하단공격이 가능하다.

타격기

기술명	커맨드
보드 배시	PPP
• 더블 보드 어퍼킥	PP↘PK
콤보 스키핑 니	PP→KK
콤보 토우 앤 하이 킥	PP↓KK
어퍼	↘P
• 어퍼 하이 스핀	↘PK
보드 슬램	←→P
오버 헤드 보드 배시	G↑↓P
콤보 테일 킥	P↓K
코크 스크류 소배트	→↓↘PK
니 앤 하이 스핀	KK
하이 스핀 킥	↓↘→K
• 더블 코인 킥	↖or↑or↗KK
호핑 니	K + G
• 로우 스핀 킥	↓K + G
• 점핑 니	→K + G(로우 스핀 킥 히트시)
• 테일 브레이크	↙K + G
• 라이징 드롭 킥	→P + K + G(테일 브레이크 히트시)
• 롤링 브레이크	←↙↓↘→K + G
• 커트 호일	→→K + G
• 터틀	K + G(커트 호일 후)
로켓 미사일	←K + G(벽 배후)

잡기

기술명	커맨드
월 드로우	P + G
폭스 로우 킥	↓P + G←K
오버 헤드 캐논	←→P + G
플라잉 헤드 시저스	↓P + K + G(픽키 공중, 상대 지상근접)
에어 그랩	←P + K + G(공중근접)
• 브레인 트위스터	→←P + G
• 렉 그래핑 보드 슬램	←↘P + G

기술설명

■ 보드 배시: 마지막 1히트가 중단이라 일반적인 난타계열의 펀치기술중 나쁘진 않은 편이지만 막히면 빈틈이 꽤 크다. 공중콤보용으로 사용하면 안정적이다.

■ 어퍼 하이 킥: 띄우기 공격인 어퍼컷이 막혔을 때의 딜레이 해소용. 하지만 어퍼컷이 히트되면 공중을 헛차기 때문에 아무 생각없이 사용하는 것은 곤란. 어퍼가 막혔을 경우에 하이 킥까지 연결하는 것이 좋다. 이와 비슷한 기술은 전작에서도 있었지만 하이 스핀 킥이 하이 킥으로 바뀌었다.

■ 보드 슬램: 전작에서의 주력이었던 기술. 그 위력은 여전해서 2에서도 아주 쓸 만하다. 가드크러시 기술인 데다가 상대방의 아머에 대한 충격이 커서 아머벗기기용으로도 좋다. 강력한 기술중 하나.

■ 더블 코인 킥: 카게의 원월축과 같은 모션의 킥. 첫 번째 것이 히트되면 바운드되면서 둘 다 히트된다. 상대의 하단공격을 회피하면서 히트시킬 수도 있는 데다가 막혀도 빈틈이 그렇게 크지 않아서 자주 사용해줘도 괜찮다.

■ 로우 스핀 킥 · 점핑 니: 픽키의 3대 하단공격중 하나. 점핑 니까지 히트시키면 대미지도 괜찮은 편이다. 발생시의 속도가 조금 느린 것이 흠이지만 접근전시 기습적으로 사용해주면 상대방을 당황시킬 수 있을 것이다.

■ 테일 브레이크 · 라이징 드롭 킥: 3대 하단공격중 하나. 기능은 결국 같은 것이지만 라이징 드롭 킥의 모션이 워낙 멋지고 상대를 벽쪽으로 날려보내기 때문에 전술적으로 조금 다른 면도 있다. 적절히 섞어서 사용해주면 된다.



추가타인 라이징 드롭 킥. 뇌룡 비상각이고는 좀 다르다

■ 롤링 브레이크: 3대 하단공격의 마지막. 몸을 눕히면서 회전시킨다. 브레이크댄스중 한 장면을 연상하면 된다. 사정거리는 좀 짧지만 발생시간이 느린 것에 비해 판정이 좋아서 웬만한 상, 중단기술은 무시하면서 히트된다. 막히면 빈틈이 조금 큰 것이 불만.

■ 커트 호일: 몸을 굴리면서 상대의 하단을 공격하는 기술. 상단공격을 완전히 회피하면서 들어가는데다가 사정거리도 꽤 길다. 터틀은 히트와 상관없이 구사 가능하지만 연속 히트하지는 않는다.

■ 로켓 미사일: 전작에서도 있었던 기술이지만 커맨드가 변경되었다. 모션이나 속도는 여전해서 벽을 등지고 있다면 기습으로 사용해 볼 만하다. 막히면 곤란하다는 것은 각오해야한다.

■ 폭스 로우 킥: 역시 전작에 있던 기술. 벽을 등지고 있을 때 사용하면 탈출기이기도 하면서 벽에 튕긴 상대에게 공중콤보를 선사할 수도 있다. 킥을 입력 안하고 상대의 등 뒤에 보드 슬램을 먹여줄 수도 있지만 이것은 회피가 가능하다.

■ 브레인 트위스터: 버파에 나오는 파이의 천지두락을 연상케하는 기술. 천지두락에 비해서 모션이 크고 화려하지만 체감되는 위력은 비슷한 편. 대쉬하면서 뒤로 입력하면 쉽게 나가기 때문에 픽키의 잡기중 가장 쓸만하다.

■ 렉 그래핑 보드 슬램: 상당히 멋진 잡기. 상대의 목을 다리로 감은 후 스케이트보드로 후려 쳐버린다. 대미지도 크기 때문에 마무리기술로 적당할 듯.



이렇게 다리로 꼬아버린 후



스케이트보드로 날려버린다. 굴욕적인 기술



로켓 미사일. 화끈한 맛이 살아있다





제인



한방한방의 위력이 강한 전형적인 중량급 캐릭터로 잡기, 타격기 둘다 호쾌한 기술들이 많다. 가드 불능의 토네이도 펀치와 다양한 잡기를 얼마나 잘 활용하느냐가 승부의 관건이다.

타격기

기술명	커맨드
트리플 밧슈	PPP
콤보 스위치 어퍼	PKP
더블 크램 래쉬	PPK
콤보 래이드	PP →K
로우 스핀 콤보	PP ↓K
콤보 프록 스트레이트	PP ←P
토스 어퍼	↘ P
미들 스핀 킥	↘ K
컷트 니	→K
스탠딩 하이 킥	앉아 있다가 레버 중립 + K
더블 로우 스핀	↓K↓K
로우 너클스핀	↓PK
토네이도 펀치	←↙↓↘→P (모으기 가능)
로우 토네이도	←↙↓↘→↓P
• 크라우칭 블로	↓P + K
• 토우 킥	앉아 있다가 →K
• 스핀 파워 훅	↘ KP
• 더블 다운 스매시	→PPP
• 더블 파워 스매시	→→PP
• 버티컬 어퍼	앉아 있다가 →P
• 파워 훅	P + K
• 스윙 어퍼	↘ P + K
• 레그 스파이럴 파워 훅	↓KKP
• 파워 숄더	일어나면서 P + K
• 로우 스핀 킥	↓K + G
• 보디블로 파워 스트레이트	→P P + K + G(모으기 가능)

잡기

기술명	커맨드
크린치 펀치	P + G
더블 크린치 펀치	P + G ←P
크린치 니	K + G
브링업 브레이커	→↓P + G
브레인 버스터	→←P + G
슈퍼 콤보 니 어렌쳐	←↙↓↘→K + G ↓→K
• 허깅 니 런처	←→P + G
• 넥 브레이커	←↘P + G


저 하늘의 별이 되어라.

기술설명

■ 크라우칭 블로 : 하단 판정의 펀치 공격으로 리치도 길고 발생 시간도 빠른 견제용 주력기. G&A판정은 상단이므로 반격하기도 상당히 까다롭다.

■ 토네이도 펀치 : 이 기술의 장점은 모으기 후 일정 시간이 지나면 가드 불능기가 된다는 것. 상대를 다운시킨 후 일어나는 타이밍에 맞춰 사용하면 속수무책. 모으기 중 아래로 입력하면서 P버튼을 떼면 로우 토네이도가 나가므로 적절히 조합해서 사용하자.

그레이스



그리 강하진 않았지만 화려한 발기술이 매우 인상적이었던 그레이스. 2에서는 이 발기술을 몇 단계 파워업시켜서 등장하였다. 손 기술에 대한 보강이 거의 이루어지지 않았다는 것이 아쉽지만 발이 충분히 보상해주니 안심. 발 연계기와 상, 중, 하단 판정을 숙지하는 것이 이 캐릭터를 강하게 하는 방법이다. 긴급회피 공격시 하단 입력이 가능한 두 캐릭터중 한명.

타격기

기술명	커맨드
발칸 비트	PPPPP
딥 슬램	→→P
비트 스핀	P↓K + G
제트 비트 스핀	↓PK
섬머솔트 킥	↖K
발칸 렉	KKK
카멜 스핀 커터	↘ KKK
블레이드 런치	앉아 대쉬 or→↓↘ K
• 아이스렉 런치	K K + G
• 리버스 블레이드	←↙↓↘→K


스턴 상태

■ 파워 훅 : 토네이도 펀치와 함께 제인의 주력 타격기 중 한가지. 발생 시간도 빠르고 판정도 뛰어나다. 가드크러시를 유발하는 기술이므로 가드당해도 허점이 작다. 사이드 훅으로 다운시킨 후 가드 불능의 토네이도 펀치로 공격의 맥을 이어가자.

■ 로우 스핀 킥 : VF3의 제프리의 기술과 동일한 커맨드와 모션을 가진 기술. 히트시 상대는 스턴 상태에 빠지게 된다. 경직을 풀지 않으면 하단 잡기를 당하게 된다.

■ 파워 숄더 : VF3 아키라의 마보충고와 비슷한 기술. 기술이 발동하면 측면 후방으로 약간 회피한 후 공격을 하는데 히트시 상대는 하늘 높이 올라간다. 처음의 회피 기능이 상단, 중단 공격을 흘리므로 로우 스트레이트 같은 하단 기술로 상대의 공격을 유도한 후 카운터를 노리자.

■ 더블 다운 스매시 : 첫 번째 펀치를 카운터로 맞거나 두 번째 공격을 맞으면 세 번째 펀치까지 연속기로 들어간다. 마지막 펀치 히트 후 발생 시간이 빠른 중단 공격들이 연속기로 들어간다.

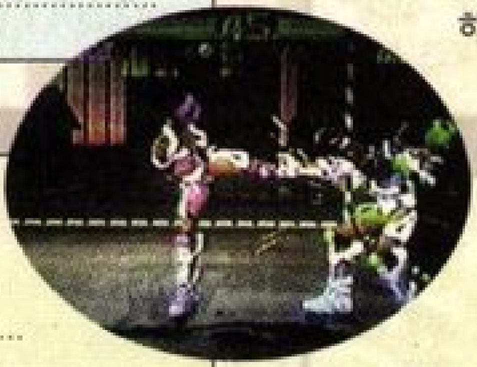
■ 레그 스파이럴 파워 훅 : 하단 킥, 상단 킥, 사이드 훅으로 이어지는 기술로 더블 로우 킥과 같이 써주면 효과적이다.

■ 슈퍼 콤보 니 어렌처 : 제인의 잡기 기술 중 최고의 대미지를 가진 기술. 벽 근처에서 히트하면 공중 콤보로 추가 공격을 할 수 있다. 마지막 ↓→K를 재빨리 입력하지 않으면 히트하지 않는 경우도 있다.

■ 넥 브레이커 : 제인의 신 잡기중 가장 멋진 기술. 대미지도 상당하고 잡기 성공시 다운 공격이 확정 히트한다.


넥 브레이커

• 블레이드 스핀	→→KK
• 블레이드 슬래시	↓K(블레이드 스핀 후)
크로스 킥	K + G
• 더블 크로스 킥	K + G K + G
• 리버스 크로스 킥	→K + G(더블 크로스 킥 후)
• 리버스 블레이드 섬머	↖K + G(더블 크로스 킥 후)
• 더블 크로스 리버스	K + G K + G P + K + G
크로스 스탬프 런치	K + G KK
크로스 블레이드 런치	K + G↘KK
• 블레이드 스핀 리버스	→→K + G
• 더블 액셀 로우 스핀	→→K + G K + G
제트 스핀	↓K + G KKKK
• 스핀 크로스 발칸 킥	↓K + G K + G KK
블레이드 슬래시	G↑↓K
• 리버스 섬머솔트 킥	↑K↖K(블레이드 슬래쉬 히트시)
롱 엑시스턴	→K + G K



롱 엑시스턴. 확실한 중단판정이다

잡기

기술명	커맨드
월 드로우	P + G
아이스 네메시스	→→←P + G
숄더 드로우	↓←P + G
프랑켄슈타이너	↓P + K + G(그레이스 공중, 상대 지상근접)
• 렉 태클 드로우	←↘P + G
• 핸딩 엣지	↙P + G
• 홀드 블레이드	←→P + G

기술설명

■ 발칸 펀치: 전진계의 펀치 난타기술. 연속 히트는 2히트까지지만 상대방이 구석에 몰렸을 경우엔 전부 히트된다. 공중콤보시에도 타이밍이 쉬워서 사용할만 하지만 위력은 상당히 약한 편.

■ 카멜 스핀 커터: 유용한 중단기술. 2번째까지만 연속 히트하긴 하지만 빠르게 나가기 때문에 쓸만하다. 2번째까지만 입력하고 조금 딜레이를 준 후 세 번째의 킥을 넣을 수도 있다.

■ 비트 스핀: 주먹으로 친 후 제트 스핀을 1회 한다. 펀치로 견제한 후 기습적으로 사용이 가능하기 때문에 히트될 확률이 높다. 연속 제트 스핀이 되지 않으므로 헛되이 K를 연타하는 일이

■ 블레이드 런치: 전작에서도 있었던 기술이지만 커맨드가 조금 바뀌었다. 전작의 커맨드(↘↘)에서 두 번째 것을 조금 길게 입력해 주어야 한다. 버파 유저라면 익숙한 커맨드. 맞은 상대는 공중으로 뜨지만 모션이 커서 후속타를 노리기에 적당치 않다.

■ 블레이드 슬래시: 블레이드 스핀이 히트되면 연속 히트되는 데다가 가드크러시의 기능까지 있어서 근접전에서 꽤 쓸만하다. 빠르게 입력하는 것이 요령.

■ 더블 크로스 리버스: 더블 크로스 킥을 한 후 뒤돈다. 더블 크로스에서의 연계기를 기다리고 있는 상대에게 뒤돈 후의 하단 킥을 먹이거나 그냥 뒤돈 채로 도망가는 것도 가능. 전술의 응용에 달려있는 기술.



제트 스핀. 잘만 사용하면 상대를 짜증나게 만들 수 있을 것이다

■ 제트 스핀: 전작에서의 주력기술. 2에서는 성능이 상당히 좋아져서 더욱 많이 사용될 것이다. 특히 성능이 좋아진 점은 중간에 크로스 킥을 이용하여 캔슬을 할 수 있다는 점이다. 상대방에게 막혔다면 끝까지 사용하지 말고 중간에 캔슬하여 크로스 킥 연계기 쪽으로 공격하는 것이 훨씬 유리하다. 게다가 제트 스핀의 첫 번째가 히트되었을 때도 크로스 킥으로 캔슬하여 리버스 섬머솔트 킥으로 연결하는 연계기가 상당히 쓸만하다. 대미지도 만만치 않은 편.



리버스 블레이드 섬머. 직접 보면 훨씬 멋지다

■ 블레이드 슬래시: 사용하기가 까다롭지만 가드크러시 기술. 가드크러시 후 리버스 블레이드 섬머로 연결이 되기 때문에 매우 위협적인 기술이다. 이 연계기를 빠르게 입력할 수 있게 되면 그레이스는 근접전의 여왕이 될 것이다.

■ 롱 엑시스턴: 그레이스의 중단 공격 중에선 최고의 대미지를 자랑하는 기술. 막히면 빈틈이 크다는 단점이 있지만 발생속도가 빨라서 제트 스핀을 견제하고 있는 상대에게 기습적으로 히트시킬 수 있다. 그레이스를 강하게 만들어 주는 기술중 하나.

■ 핸딩 엣지: 커맨드도 간단한 데다가 후속 다운공격도 잘 들어가는 고성능 잡기. 주력으로 사용하게 될 잡기이다.

■ 렉 태클 드로우: 그레이스의 잡기중 가장 멋있는 잡기. 대미지는 그렇게 크다고 할 수 없지만 한 번 사용해 볼 만.



렉 태클 드로우. 상대의 다리를 잡아서 이렇게 넘어뜨린다



토키오

파이팅 바이퍼즈 시리즈에서 발기술에 관해서라면 그레이스와 쌍벽을 이루는 토키오. 2에서는 발기술은 물론 손기술에도 보강이 이루어져 상당히 강해졌다. 전작에서부터 보여줬던 화려한 공중콤보도 건재한 데다가 뒤돌기공격이 생겨서 전법이 다양해졌다. 전작에서는 경량급에 가까웠는데 2에서는 중량급이 되어버린 것같지만 그렇게 큰 차이는 없으므로 같은 1에서와 같은 느낌으로 사용이 가능할 것이다.

타격기

기술명	커맨드
오픈 어퍼	↘P
오픈 암	PPP
라이트닝 크로우	→PP↓↘→P
로우 라이트닝 크로우	↓P↓↘→P
• 더블 스핀 다트	PKKK
• 더블 트위스트 스태핑	→→PKK↓K
• 그랜드 · 제로	→→PKK P + K + G
• 트윈 다트	KK(그랜드 · 제로)
• 니 킥	→K
• 스핀 다트	↓↘→K
힐 드롭	G↑↓K
• 턴롤 힐 드롭	K↓K(적이 배후)
콤보 · 벤트에지	KPPPK
콤보 · 리액트코작	KPPP↓K
콤보 · 트릭스 프로	KPPP↖K
스핀 오프 킥	K + G
스핀 프로트	K + G KK
캐터필드 킥	→K + G
로우 스핀 킥	↓K + G
트리플 로우 스핀 킥	↓K + G↓KK
스트라이더 댄스	↘K + G→K
• 플립 테일 킥	←K + G
• 로우 스핀 미트	↓K + G KK
• 로우 스핀 하이렉 브레이크	↓K + G K↓K
• 스파이럴 사이드 킥	↓K + G PK



잡기	
기술명	커맨드
월 드로우	P + G
스냅 스톨	←P + G
숄더 드로우	→←P + G
•스핀 드로우	←→↘P + G
•그랜드 액셀	↙P + G

기술설명

■ 라이트닝 크로우: 전작에서도 있었던 기술로 토키오의 손기술중 주력기술이다. 첫 번째의 펀치가 히트되면 끝까지 히트되면 맞은 상대는 벽쪽으로 날아가버린다. 시원스런 기술. 로우 라이트닝 크로우는 하단에서부터 시작되기 때문에 더욱 유용하다.

■ 더블 트위스트 스태핑: 중단의 펀치부터 시작되는 유용한 기술. 사정거리도 긴 데다가 KK까지는 연속 히트된다. 토키오의 파워 업에 결정적인 기여를 하는 기술로 ↓K까지 입력을 안하고 턴롤 힐 드롭으로 연결할 수도 있다.

■ 그랜드 제로: 더블 트위스트 후 옆으로 몸을 굴리는 기술. 더블 트위스트가 막혔을 때에 반격을 받지않는다는 장점도 있고 회피 후 연속 입력이 가능한 트윈 다트는 중단공격이라 상대방을 당황하게 만들 수 있다.



더블 트위스트, 대쉬 펀치후



돌려차기를 두번 연속 구사한다

■ 콤보계열: 첫 번째가 히트되면 모두 히트되는 연속기. 막히더라도 PPP이후의 기술에 따라 상, 중, 하단의 심리전이 가능하므로 상대방에게 쉽게 반격을 당하지 않는다. K대신 로우 스핀 킥으로 시작할 수 있다.

■ 캐터 필드 킥: 힘찬 중단공격. 그렇지만 맞은 상대가 쓰러지지는 않는다. 그저 비틀거릴 뿐.

■ 턴롤 힐 드롭: 뒤돌면서 배후의 적에게 발차기를 한 후 뒤꿈치로 내려찍는 기술. 가드크러시 기능이 있으므로 반격을 받지 않는다. 토키오의 여러 가지 뒤도는 기술 후 사용이 가능하다.

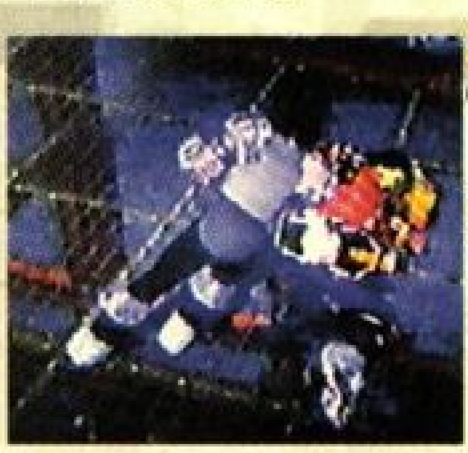


그랜드 제로, 더블 트위스트후 이렇게 구른다

■ 플립 테일 킥: 차면서 뒤도는 기술. 이후에 하단공격이나 턴롤 힐 드롭 등의 기술을 사용할 수도 있고 그대로 달려서 도망갈 수도 있다.

■ 그랜드 액셀: 상대를 잡아서 뒤로 던져버리는 기술. 뒤에 벽이 있다면 공중콤보를 추가하여 막강한 대미지를 입힐 수 있다.

■ 스파이럴 드로우: 새로 생긴 잡기. 다른 잡기보다 특별히 멋있는 점은 없지만 상대가 벽을 등지고 있을 때 공중콤보를 노릴 수 있다는 점으로 노리도록 하자.



스파이럴 드로우, 이렇게 어깨를 걸어서



단져버린다

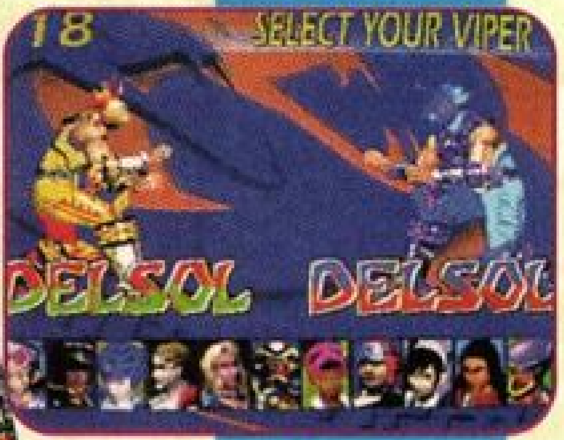
태양가면 델솔 대등장!!



캐릭터 셀렉트 화면에서 스타트버튼을 누르면서 캐릭터를 결정하면 CPU캐릭터가 랜덤으로 등장하는 '랜덤 모드'로 들어간다.

그러나 이 모드에는 이상한 캐릭터가 등장하는데 그 녀석이 바로 델솔. 얼굴에 쓰고 있는 태양가면 벗으면 레인보우 맨이라고 하던데….

사용방법



기판 총가동시간이 250시간 미만의 경우 남은 시간 18초 이내에 레버를 위로 입력하면서 커서를 화면 밖으로 이동시킨다.
총가동시간이 250시간 이상 경과한 경우는 커서를 화면 밖으로 이동시키면 OK!







여러가지 기술이 존재한다!!

←→PP

몸을 뒤집어 뒤로 향해





그리고 점프에서 머리 위에서 무릎으로 찍는다. 기술 종료 후는 다운된 상태

←↙↓↘→PP





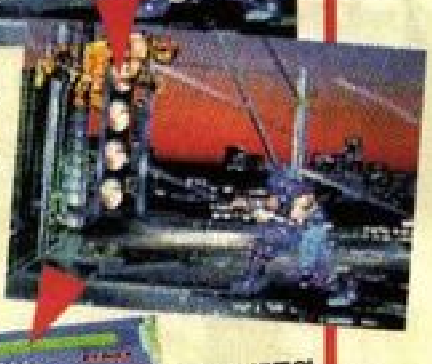
이 기술 외에도 마력의 기술을 많이 갖고 있다

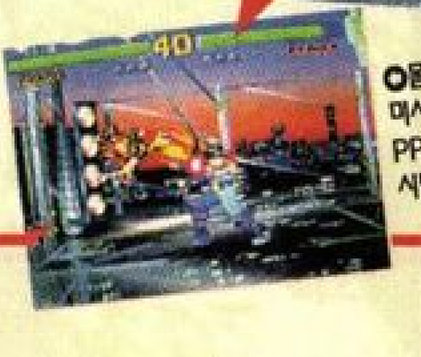


← →PK(벽을 등지고)



○벽을 등지고 있을 때는 이 기술을!! 점프한 후 벽을 차고 뛰어 오른다





○몸을 비틀어 미사일 킥!! PP 커맨드도 시험해 보자!!

가자! 프랑스로

테크모 월드컵98



제작사 : 테크모
장 르 : 스포츠
발매일 : 5월 중순



축구게임 「캡틴 쯔바사」로 유명한 테크모에서 새로운 3D 축구게임 「테크모 월드컵98」을 선보인다. 축구를 좋아하는 사람이라면 누구나 한번쯤 접해 보았을 「캡틴 쯔바사」의 용문을 「테크모 월드컵98」로 다시 98년 스포츠 게임계를 장식한다.

이것이 3D 축구게임 「테크모 월드컵98」이다

「테크모 월드컵98」은 테크모에서 자신있게 내놓은 3D축구게임으로 화려한 연출과 리얼한 움직임을 자랑한다. 「98」은 2D축구게임과 3D축구게임의 장점을 적절히 배합하여 나름의 오리지널리티를 구축하고 있다. 2D축구게임에서만 볼 수 있는 다소 비현실적이지만 아기자기한 재미와 3D축구게임에서만 맛볼 수 있는 스포츠 시뮬레이터의 재미를 융합시켜 「테크모 월드컵98」은 신선한 재미를 선사하고 있다.

「버철 스트라이커」 이후 이렇다 할 작품이 등장하지 않고 있는 아케이드 축구게임계에 센세이션을 불러일으킬 「테크모 월드컵98」에 주목하자.

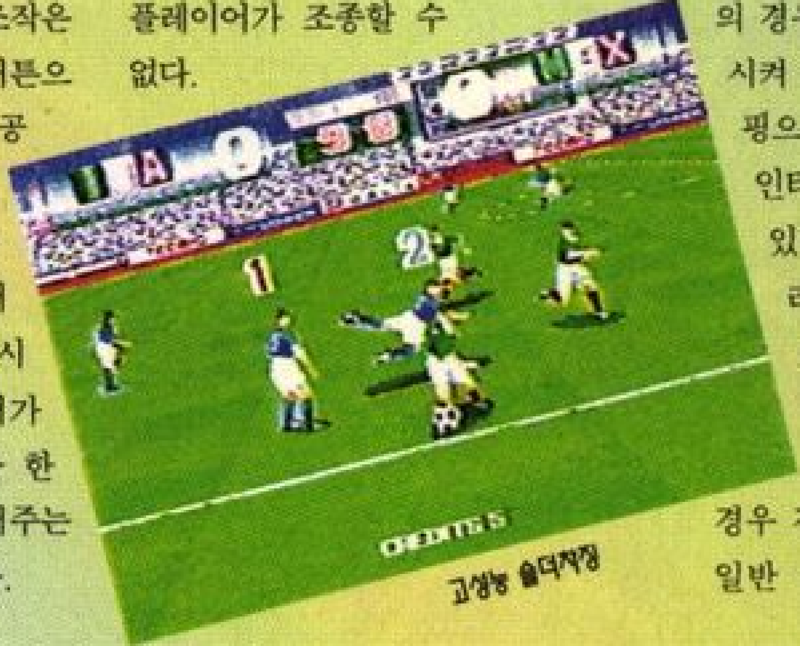


16개팀의 경합

기본 조작

「테크모 월드컵98」의 기본 조작은 1개 레버와 A, B, C 세 개의 버튼으로 이루어져 있다. A버튼으로 공격시엔 슛, 수비시엔 슬라이딩 태클을 사용하고, B버튼으로는 공격시엔 숏패스, 수비시엔 숄더차징을 사용한다. C버튼은 공격시엔 롱패스, 수비시엔 플레이어가 조종하는 선수를 바꾸는 역할을 한다. 슛이나 패스는 버튼을 눌러주는 시간으로 강약을 조절할 수 있다.

코너 킥, 프리 킥, 골 킥, 드로잉 시에는 B-C-A 순으로 공을 멀리 보내게 된다. 공격시 레버를 중립에 두고 B를 누르면 무릎으로 공을 트래핑하게 되는데 트래핑 후 곧바로 슛이나 패스로 연결할 수 있다. 레버의 연속 입력으로 여타 축구게임에서는 볼 수 없었던 대쉬를 구사할 수 있다. 단, 골 키퍼는 플레이어가 조종할 수 없다.



고성능 숄더차징

게임의 이해

「테크모 월드컵98」이 다른 축구게임과 구별되는 가장 큰 특징은 바로 "슈퍼 플레이"라는 특수기술이 존재한다는 것이다.

「98」의 또 다른 특징은 슛 성공률이 상당히 낮다. 골 키퍼의 성능이 대단하여 1:1 찬스에서도 쉽게 골이 들어가지 않는다.

또한 타 축구게임에 비해 패스의 정확도가 떨어진다. 롱패스나 센터링의 경우 직접 공의 낙하지점으로 이동시켜 주어야만 헤딩이나 발리, 트래핑으로의 연계가 가능하다. 그리고 인터셉트가 비교적 쉽다는 특징이 있다. B버튼의 숄더차징에 쉽사리 공을 빼앗기기 일쑤다. A버튼의 슬라이딩 태클도 좋지만 공을 빼앗은 후 다음 동작으로의 연계가 어렵고 운이 나쁠 경우 경고나 퇴장을 받을 수도 있다. 일반 드리블만으로는 숄더차징이나

슬라이딩 태클에 공을 빼앗기기가 쉬우므로 대쉬나 공격보조형 슈퍼 플레이를 이용하여 슛 찬스를 만들어 내야 한다. 대쉬를 사용하면 이동속도가 빨라져 수비수의 추격을 뿌리칠 수 있지만 대쉬 중에는 다른 방향으로의 볼 컨트롤이 불가능하다는 점에 유의해야 한다.



대쉬. 한국이 하나짜 한국대쉬

시점변경

「98」은 노멀 사이드뷰, 와이드 사이드뷰, 노멀 탑뷰, 와이드 탑뷰의 네 가지 시점 중 자신이 원하는 시점을 선택하여 게임을 진행할 수 있다(2인 대전시에는 노멀 사이드뷰만 가능). 기존의 축구게임처럼 즐기려면 사이드뷰를, 조작은 약간 힘들지만 현장감있는 화면을 즐기려면 탑뷰를 선택하는 것이 좋다. 와이드를 선택하면 경기장을 멀리서 보게 되어 시야가 넓어지므로 좀 더 조직적인 축구를 구사할 수 있다.

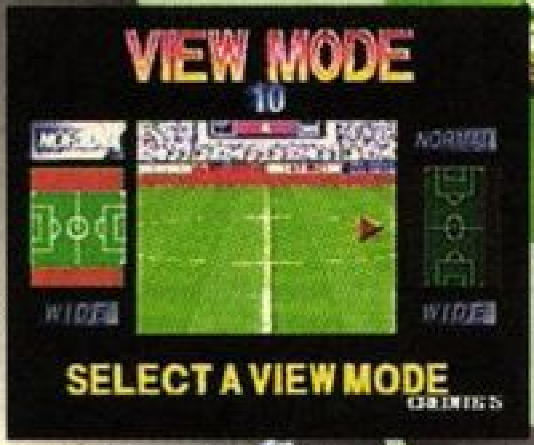
슈퍼 플레이

「98」의 가장 큰 특징 중 하나가 바로 이 슈퍼 플레이이다. 팀 간에 포메이션이나 기본 능력치 차이가 없는 「98」에서 팀 개성을 살려주고 성능의 고저를 좌우하는 중요한 역할을 하는 슈퍼 플레이는 팀별로 두 개를 보유하고 있다(브라질만 세 개). 수시로 사용할 수 있고 횟수 제한도 없어 만능인 것처럼 보이지만 각 슈퍼 플레이마다 약점이 존재해 남발은 금물이다.

슈퍼 플레이는 A+B와 B+C로 구사할 수 있다. CPU전에서 3라운드까지 이기면 슈퍼 플레이를 하나 추가할 수 있는데 그 세 번째 슈퍼 플레이는 A+C로 구사한다. 원래 슈퍼 플레이가 세 개인 브라질은 A+B+C로 네 번째 슈퍼 플레이를 구사한다.



무지개빛 꿈을 펼쳐라



뷰 셀렉트 화면



노멀 사이드뷰



와이드 사이드뷰



노멀 탑뷰



와이드 탑뷰

슈퍼 플레이별 분석

슛형 슈퍼 플레이

통상의 방식으로는 슛 성공률이 낮은 「98」에서 슛형 슈퍼 플레이가 차지하는 비중은 상당하다.

슛형 슈퍼 플레이의 약점은 바로 기술이 시작하기 전의 딜레이. 기술이 발동되는 것을 보고 숄더차징이나 슬라이딩을 사용하면 쉽게 무산되어 버리고 만다. 따라서 완벽한 노마크찬스를 잡거나 수비수를 넘어뜨려 공을 다시 빼앗은 뒤 곧바로 주는 방법이 유용하다.

바나나 슛

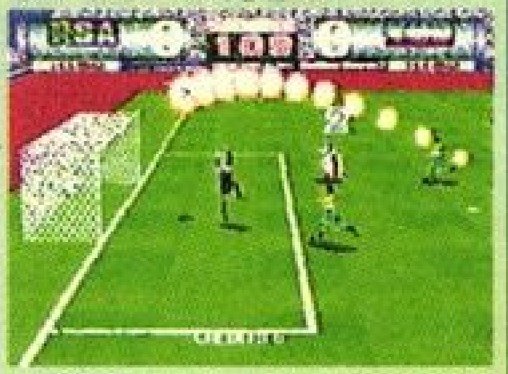
브라질의 오리지널 기술인 바나나 슛은 모든 슛형 슈퍼 플레이 중 최고의 골 성공률을 보여준다. 페널티 에어리어 박스 부근에서 대충 때려주기만 해도 쉽게 골로 연결된다. 브라질을 최강팀으로 만들어주는 기술.



아무도 막지 못한다

드라이브 슛

상당히 고성능의 슛. 페널티 에어리어 약간 밖에서 사용할 때 성공률이 가장 높다. 골 키퍼의 키를 넘겨서 넣는 방식으로 사용한다.



넘겨 넣는다

파워 슛

독일의 오리지널 기술로 발군의 박력을 자랑한다. 골 키퍼가 공을 정면으로 받았을 때 공을 안은 채로 골대 안으로 밀려들어가 버리는 장면은 압권이다. 아웃라인에 바짝 붙어서 사용하는 방법도 있다.

슈퍼 오버헤드

파워 슛과 거의 같은 성능이지만 볼을 띄워놓은 상태에서 헤딩으로 저지당할 수 있다는 약간의 약점이 있다.



슈퍼 다이렉트

사용하기가 약간 까다로운 슈퍼 플레이. 슈퍼 플레이 사용 선수가 곧바로 슛을 날리는 것이 아니라 근처의 선수가 패스를 받아 슛을 하기 때문에 근처 동료선수 위치에도 신경을 써서 사용해야 한다. 띄워준 공을 커팅당할 수 있어 약간 불안하지만 사용이 어려운 만큼 성공시의 쾌감은 그야말로 통쾌 무비.

공격 보조형 슈퍼플레이

슈퍼 콤비네이션

세 번의 패스가 이루어지는 화려한 연출의 슈퍼 플레이. 페널티 에어리어 부근에서 사용하면 마지막 센터가 센터링이 되어 곧바로 슛으로 연계할 수 있다.

개선문이 등장하는 프랑스의 슈퍼 콤비네이션에서 연출의 화려함은 극에 달하게 된다. 패스 도중 커트당할 수 있으니 패스를 받을 선수들의 위치에 신경을 써주어야 한다.



개선문 콤보…

수비형 슈퍼 플레이


아이를 지켜려는 어머니의 마음

슈퍼 세이브

골 키퍼가 사용하는 슈퍼 플레이로서 페널티 에어리어 안에 공이 들어왔을 때 사용해 주면 생사를 초월하고 득달같이 달려나와 공을 잡아내는 골키퍼의 처절하고도 용맹스런 자태를 감상할 수 있다. 사용하기에 따라 상당히 유용한 기술로 간혹 방어가 불가능한 슈퍼 플레이 슛을 막아낼 수도 있다.

슈퍼 슬라이딩

엄청난 스피드로 슬라이딩 태클을 걸어온다. 사정거리도 길고 호밍능력까지 있어서 드리블로는 슈퍼 슬라이딩을 피하기가 어렵다. 미리 예측하고 재빨리 패스하는 것이 현명하다.


21세기보다 먼저 공 뺏으러 왔다

파워 태클

숄더차징의 롱레인지 버전. 스피드가 상당히 빠르므로 돌격진로를 미리 예측하고 피하는 것이 중요하다.


정면 숄더태클

슈퍼 드로우 패스

전방의 아군에게 정확하고 빠르게 패스한다. 볼이 땅으로 낮게 깔려가므로 커트의 위험성이 크다.


파워 웨이브?

하이 스피드 드리블

잔상을 남기며 초인적 스피드로 드리블한다. 기술 발동시간이 길고 이동진로가 쉽게 파악되어 커트당하기가 쉽다.


세월만큼 빠르다

슈퍼 카운터 패스

잉글랜드의 오리지널 기술로 슈퍼 드로우 패스와는 달리 공중으로 높이 띄워 패스하므로 커팅의 위험부담이 덜하다. 이동거리도 상당하여 쉽게 슛 찬스를 만들어 낼 수 있다는 장점이 있다.


잉글랜드 오리지널

시저스

몸을 축으로 공을 한바퀴 회전시키며 불길을 일으킨다. 접근하는 수비수들을 쉽게 떨궈낼 수 있어 상당히 유용한 슈퍼 플레이이다. 슬라이딩 태클만이 유일한 대응책.



슈퍼 리프팅

세 번에 걸쳐 공을 트래핑하여 전진하는 기술. 비교적 이동속도가 빠르고 기술 사용중 방향전환이 가능하지만 기술 발동시간이 길어 사용에 주의가 요구된다.

힐 리프트

보통 사포라고 불리는 이 기술은 여느 슈퍼 플레이와는 달리 기술 발동시의 딜레이가 없어 상당히 유용하게 쓸 수 있다. 기술 사용 후 볼을 트래핑하여 슛이나 패스로도 연결할 수 있다. 힐 리프트의 대처법은 사용선수의 낙하지점을 미리 파악하여 낙하와 동시에 차징을 시도하는 것. 에펠탑이 등장하는 프랑스의 힐 리프트는 어린이들에게 꿈과 용기를 심어주기에 충분하다.


쇼맨쉽의 극에 달한 자

각 팀별 슈퍼플레이 일람

국가명	A+B	B+C
브라질	바나나 슛	시저스
일본	슈퍼 드로우 패스	슈퍼 세이브
잉글랜드	슈퍼 카운터 패스	슈퍼 다이렉트
아르헨티나	하이 스피드 드리블	드라이브 슛
멕시코	슈퍼 콤비네이션	슈퍼 세이브
이탈리아	슈퍼 드로우 패스	슈퍼 슬라이딩
프랑스	슈퍼 콤비네이션	힐 리프트
독일	파워 슛	파워 태클
에스파냐아	하이 스피드 드리블	파워 태클
콜롬비아	슈퍼 드로우 패스	시저스
한국	하이 스피드 드리블	슈퍼 슬라이딩
스코틀랜드	슈퍼 리프팅	슈퍼 세이브
네덜란드	슈퍼 다이렉트	슈퍼 오버헤드
유고슬라비아	드라이브 슛	힐 리프트
남아공	하이 스피드 드리블	파워 태클
미국	슈퍼 다이렉트	파워 태클

** 브라질의 A+C는 슈퍼 리프팅.*

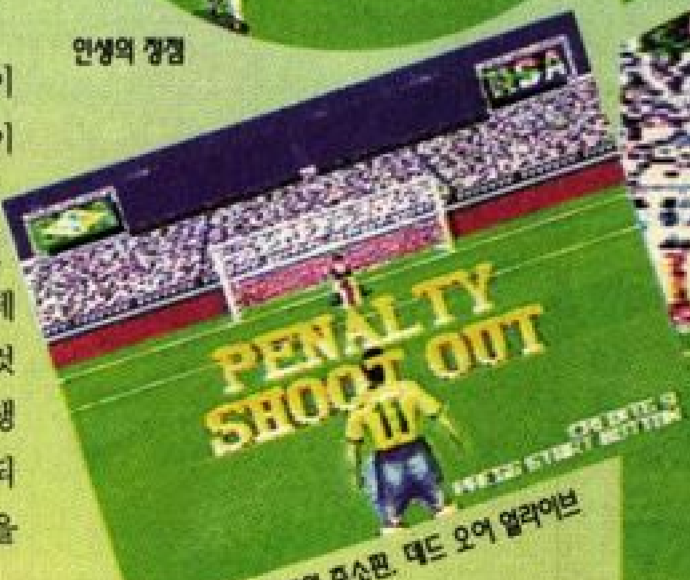
대전 공략

축구에서 승패를 가름하는 것은 다름 아닌 스코어이다. 아무리 경기 내용이 좋다 하더라도 막상 골을 넣을 찬스에서 골을 성공시키지 못한다면 슛 찬스를 만들 때까지 쏟아 부었던 모든 노력은 허사가 되는 것이다.

「테크모 월드컵98」은 축구 게임이다. 비록 실제 스포츠가 아닌 게임이라 해도 내면에 면면히 흐르고 있는 축구의 정신과 그 본질만은 절대 실제 축구와 다를 수 없다. 때문에 「테크모 월드컵98」 역시 가장 중요한 것은 스코어, 즉 골이다. 축구라는 인생의 축소판에 있어서 가장 기본이 되고 또 정점이 되는 골. 바로 그 골을 넣는 방법을 알아보자.



인생의 정점



인생의 축소판. 데드 오어 얼라이브



일단 골을 넣기 위해서는 골을 넣을 상황 즉 슛 찬스를 만들어야 한다. 특수한 상황이 아닌 이상 슛 찬스는 모두 적진의 골 에어리어 부근에서 만들어진다. 골 에어리어까지 공을 가지고 가는 것 역시 그냥 되는 것은 아니다. 상대팀의 단단한 수비벽을 뚫고 적진을 향해 나아가야 한다. 상대의 수비벽을 뚫고 나아갈 수 있게 하는 것. 그것을 가능하게 하는 것이 바로 패스와 드리블이다.

「테크모 월드컵98」에서 패스를 할 수 있는 방법에는 다음과 같은 것들이 있다.

우선 B버튼의 숏 패스. 가까운 거리의 아군에게 가장 확실하고 안전하게 패스할 수 있는 방법이다. 공을 가진 선수가 향해 있는 방향으로 가장 가까운 곳에 있는 선수에게 패스가 가게 되는데 선수 머리 위의 화살표의 존재여부로 패스가능 선수를 확인할 수 있다. 만약 아무에게도 화살표가 가 있지 않은 경우에 패스를 하게 되면 패스를 한 선수가 향한 방향으로 공이 나아가게 된다. 화살표가 가 있는 선수 외의 다른 선수에게 패스하고 싶을 땐 그 선수의 방향으로 레버를 향하고 버튼을 누르면 된다. 레버와 버튼을 동시에 입력하게 되면 몸을 그 방향으로 틀지 않고 곧바로 패스하기 때문에 딜레이를 줄일 수 있다. 버튼을 길게 누르면 공을 띄워 패스해 주는데 이것은 패스를 받는 선수가 공중에서 공을 트래핑하여 (헤딩이나 발리 등) 다음 동작으로 논스톱 연계하고 싶을 때 사용한다.

숏패스 버튼을 두 번 연속해서 입력하면 원 투 패스가 가능하다. 패스를 해준 선수는 패스를 받을 선수 앞으로 달려나가고 패스를 받은 선수가 패스를 받자마자 다시 패스를 해준 선수에게 다시 패스를 해주는 고급 패스 기술이다. 전방에 수비수가 있고 그 측면에 동료선수가 있을 때 자주 쓰는 방법이다. C버튼으로 행하는 롱패스 역시 숏패스와 기본은 같다. 다만 그 이동범위가 숏패스보다 넓다는 것이 차이점이다. 롱패스의 경우 대개 가슴이나 머리로 볼을 트래핑하게 되므로 논스톱 연계가 유리하다.



머리 위의 화살표

드리블 역시 중요하다. 언제나 주위에 패스를 받을 선수가 대기하고 있을 수는 없는 일. 패스가 여의치 않을 때는 과감한 드리블로 진격의 실마리를 잡을 수 있다. 공을 가지고 드리블할 때 아무래도 수비수보다는 이동속도가 떨어지기 마련이다. 추격해오거나 진로를 막는 수비수를 떨궈내기 위해선 여러 테크닉이 필요하다.

일단 일직선의 진행이 아닌 수비수가 진로를 예측할 수 없도록 진로를 유동적으로 가져야한다. 대쉬는 드리블에서 큰 비중을 차지한다. 시기 적절한 대쉬로 수비수의 추격을 떨궈내는 연습이 필요하다.



대쉬로 일단 공을 주고…



다시 뺏는다

대쉬 중에는 공과 선수가 떨어져 있는 상태로 처리되어 볼 콘트롤이 잠시 동안 불가능하므로 신중한 사용이 필요하다. 수비수 역시 대쉬가 가능한데 역시 대쉬 중에 진로변경이 불가능하므로 수비수의 대쉬를 유도한 후 살짝 방향을 바꿔 드리블하는 것도 좋은 방법이다. 대쉬를 이용한 약간의 꽁수라고 한다면 전방에 수비수가 있을 때 일부러 수비수 쪽으로 대쉬하여 볼을 넘겨준 후(대쉬 중에는 공과 떨어져 있는 상태가 되기 때문에 넘어지지 않고 수비수에게 공이 넘어가게 된다) 곧바로 숄더차징으로 다시 볼을 빼앗는 법이 그것이다. 볼을 다시 뺏었을 때 수비수는 숄더차징을 당해 넘어져 있는 상태이므로 여유있게 다음 동작(슈퍼 플레이 등)으로 연계할 수 있다. 대쉬 시작위치와 수비수와의 거리조절이 이 기술의 관건이 된다.



현란한 패스와 드리블로 적진을 유린하여 슛 가능 위치까지 진입했다면 정확히 슛 찬스를 포착하여 확실한 슈팅을 날리기 위해 모든 노력을 집중해야한다. 가장 확실한 슛이라 한다면 역시 슈퍼 플레이이겠지만 슈퍼 플레이는 웬만큼 여유있는 상황이 아니고서는 견제당하기 십상이고 또 슛형 슈퍼 플레이가 없는 팀도 많기에 득점을 슈퍼 플레이에만 의존할 수는 없다. 통상적인 방법으로의 슈팅은 A버튼을 이용한 것이 가장 보편적이다. 레버와 버튼입력시간으로 슈팅방향과 세기를 결정할 수 있는데 사실 방향과 세기를 잘 조절했다고 해서 슛이 들어가는 것은 아니다. 워낙 골 키퍼의 성능이 우수해서 웬만한 슛은 거의 막아내기 때문. 그나마 성공률이 높은 각도를 기억해서 그 쪽을 계속 공략해보는 것이 좋다. 가끔 평범한 슈팅이 황당하리 만치 쉽게 들어가는 경우도 있는데 실력이라기 보단 운이 좋은 경우라 할 수 있다. 페널티 킥 지점 약간 뒤쪽 측면에서 반대쪽 측면으로 질러 차는 경우가 그나마 성공률이 높은 케이스라 할 수 있다.

골을 펀칭해 냈다면 넘어진 골 키퍼가 다시 일어나기까지 적당한 시간이 걸리므로 그 사이에 주변에 포진해 있던 공격수가 우겨 넣는 방법도 꽤 성공률이 높다. 반드시 A버튼으로만 슈팅을 할 수 있는 것은 아니다. C버튼 롱패스를 이용해서 골대 끝에 살짝 걸쳐 들어가게 하는 방법도 있다. 사이드로 들어와서 센터링을 띄우는 방법은 성공률이 낮다. 타게임처럼 볼의 낙하지점에 선수가 기다리고 있는 것이 아니어서 슈팅지점과 타이밍을 포착하기가 꽤 힘들기 때문이다.

숏형 슈퍼 플레이가 있는 팀일 경우에는 통상적 방법으로의 득점이 여의치 않다면 슈퍼 플레이를 사용할 찬스를 포착해보는 것도 좋다. 끊임없이 페널티 에어리어 부근에서 볼을 돌려 확실한 기회를 포착해 슈퍼 플레이 슛을 날리는 것이다.

슈퍼 플레이의 적절한 배합으로 착실하게 슛 찬스를 만들어내어 계속 문전을 두드리다 보면 결국 틈이 생기게 마련이고 그 기회를 놓치지 않고 일격을 가하는 신중하고도 조직적인 플레이를 「테크모 월드컵98」에서는 요구하고 있는 것이다.



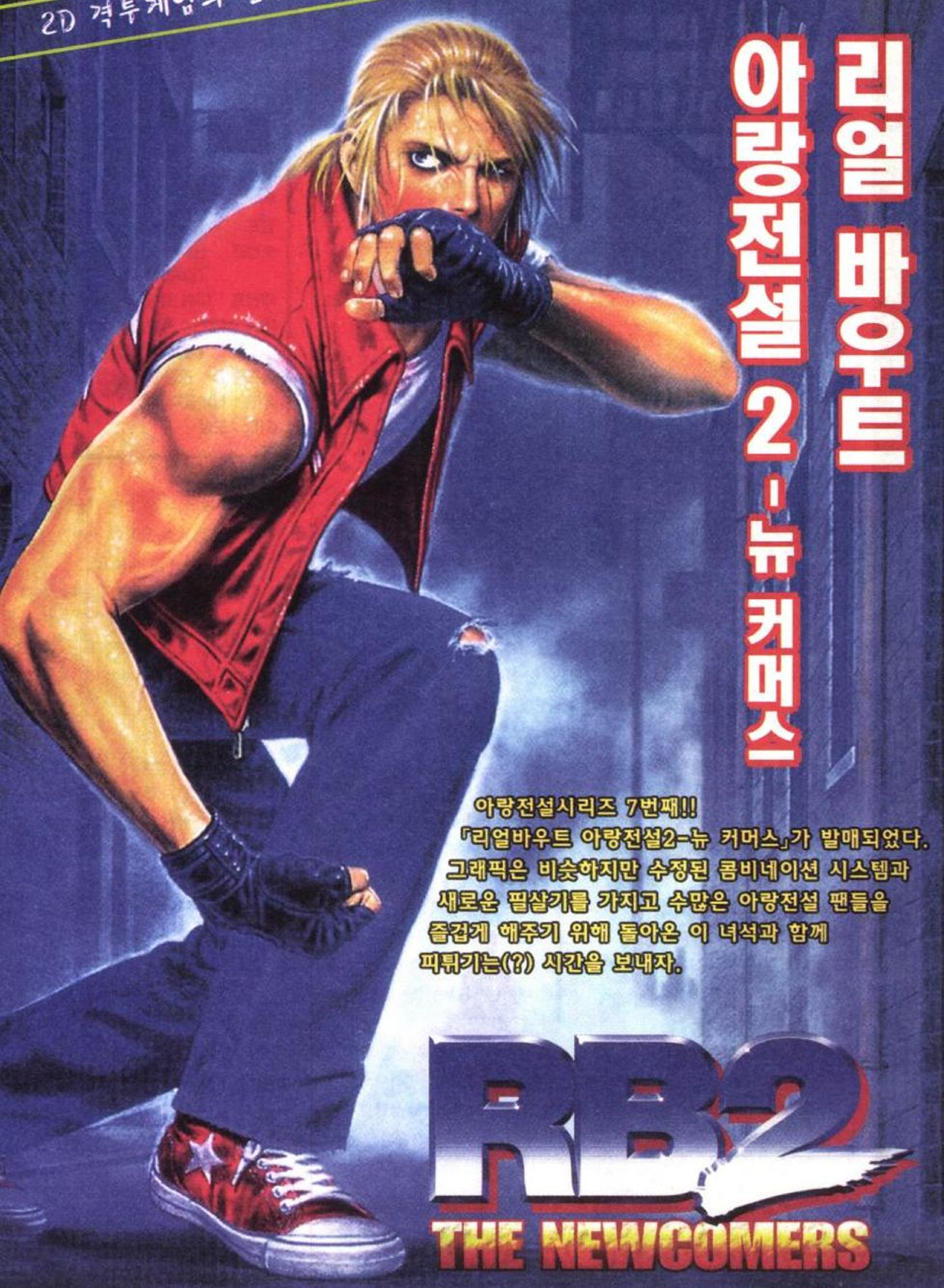
막아도…



우겨 넣는다

2D 격투게임의 진수를 보여주겠다!!

리얼 바우트 아랑전설 2 - 뉴 커머스



아랑전설시리즈 7번째!!
「리얼바우트 아랑전설2-뉴 커머스」가 발매되었다.
그래픽은 비슷하지만 수정된 콤비네이션 시스템과
새로운 필살기를 가지고 수많은 아랑전설 팬들을
즐겁게 해주기 위해 돌아온 이 녀석과 함께
피튀기는(?) 시간을 보내자.

RB2 신 시스템

라인 셀렉트 시스템

캐릭터를 고르고 대전에 들어가기 전에 1LINE 와 2LINE 중 하나를 고르는 모드가 추가되었다. 2라인은 윗쪽 라인으로 회피가 가능한 모드이고 1라인은 회피를 할 수가 없어서 강제회피공격에 맞는다면 반대쪽라인의 무서운(?) 트랩에 걸려서 대미지를 입는다.

컨티뉴 시스템

CPU대전때 CPU에게 패배하여 컨티뉴했을 때 여러 가지 모드중 하나를 골라서 대전할 수 있다. 상대 캐릭터가 1/2의 에너지만 가지고 대전하는 모드와 파워 맥스상태로 시작하는 모드 등이 있다.

변경된 콤비네이션

리얼바우트 시리즈의 A-B-C로 이어지는 콤비네이션 시스템이 몇몇 특정 캐릭터를 제외하고는 삭제되었다. 이것 외에도 C에서 C로 연결되는 콤비네이션도 대부분 다 사라져 예전같이 한방에 상대를 역전할 수 있는 콤비네이션들이 거의 사라진 셈이다. 그리고 공중콤보 사용시 마지막에 연결되는 초필살기같은 공격을 빨리 입력해야 적중할 수 있다.

기본 조작

A: 약 펀치
B: 약 킥
C: 강 공격
D: 라인이동, 라인공격
➡➡ : 대쉬
⬅⬅ : 백 대쉬
점프 : ↖, ⬆, ↗
소점프 : (짧게)↖, (짧게)⬆, (짧게)↗
대점프 : 대쉬 중에 ↖, ⬆, ↗
대쉬 소점프 : (짧게)↖, (짧게)⬆, (짧게)↗
점프중 D : 공중에서 방향전환
A+B : 회피공격
C+D : 도발

각각 라인에서 가능한 행동

스웨이라인

스웨이 라인에 있는 상태에서 취할 수 있는 행동은 크게 3가지로 분류할 수 있다.

되돌아오기

D버튼을 누르는 것으로 그대로 되돌아온다. 또 라인에 머물지 않는 경우는 일정시간 강제적으로 되돌아오게 된다. 레버를 ⬇로 입력하면 퀵 롤. 구르면서 메인 라인으로 돌아오는 방법으로 돌아오기까지 전신 무적이 되는 것이 특징이다.



○퀵 롤 중은 하단도 속일 수 있기 때문에



○라인이동에 성공하면 공수가 완전히 바뀐다

가드

대 스웨이 라인 공격을 가드할 수 있는 것도 이번 작의 특징중 하나.

공격

스웨이 라인의 메인으로 ABC 각 버튼에 공격이 준비되어 있다.

A는 대 메인 라인 상단공격. 앉아 가드 불능의 공격을 하면서 메인 라인으로 되돌아온다. 이 순간은 하단 무적인 채 공격을 한다. 그리고 가드되어도 허점이 없고 히트된 때에는 약간이지만 앞으로 움직일 수 있다.

B는 대 메인 라인 하단공격인 서서 가드 불능인 하단공격이다. 이것은 상반신 무적으로 상단, 하단 두가지 공격은 모두 캔슬되지 않지만 가드되어도 반격을 받지 않은 것이 포인트이다.

C는 대 메인 라인 위력 대 공격. 이 공격은 전신에 판정을 가지면서 공격하는 것이지만 히트되었을 때는 통상기를 연결하는 것이 가능하다. 근거리 C가 빠른 경우는 대 메인 라인 위력 대공격 근거리C 필살기로 연속기가 가능하다.

메인라인

메인 라인에서 스웨이 라인에 맞서 공격한다면 기본적으로 D버튼이다. 서서 D라면 중단판정, 앉아 D라면 하단판정 공격을 한다. 이 공격은 모두 상대를 메인 라인으로 되돌리는 성질이 있고 추가로 캔슬도 걸리므로 D ➡ 필살기로 대미지를 벌 수가 있다. 앉아 D는 스웨이 라인에 있는 상대에게 히트되면 다운되지만 메인 라인에 되돌아 온 상대에게 히트된 경우는 다운되지 않는 성질을 갖고 있다. 또 테리의 라운드 웨이브와 크라우저의 카이저 웨이브 레벨3 등 특정 필살기는 스웨이 라인에도 공격판정을 갖고 있다.

캐릭터 공략



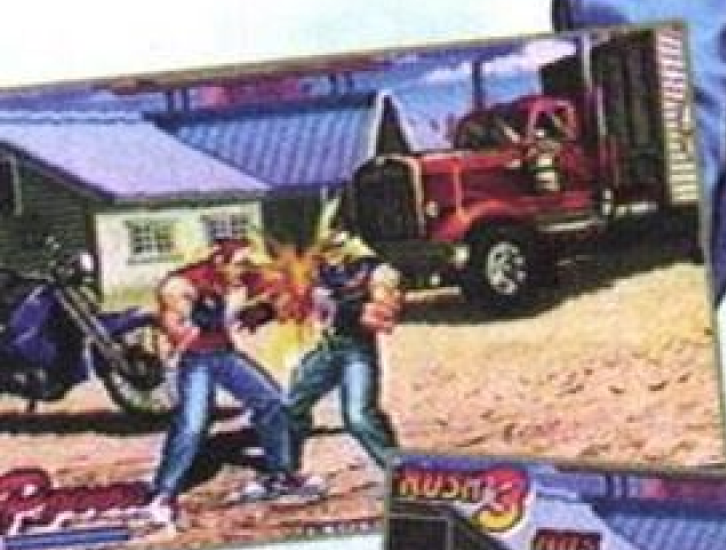
테리 보가드

필 살 기	
파워 웨이브	↓↘→ + A
라운드 웨이브	↓↘→ + C
번 너클	↓↙← + A, C
라이징 태클	↓(모으고)↑ + A
크랙 슛	↓↙←↖ + B
패싱스	↓↘→ + D
파워 덩크	↘A ↗B
파워 차지	A+B →+C
초 필 살 기	
파워 게이저	↓↙←↙→ + B+C
잠 재 능 력	
트리플 게이저	↓↙←↙→ + C

필살기 가이드

새로운 기술인 화이어 킥은 하단판정의 기술로 웬만한 기본기에서 모두 콤보로 이어지고 상대를 공중으로 띄우는 기술이다. 공중에 뜬 적에게 번 너클, 크랙 슛이 들어가고 구석이라면 라이징 태클도 들어간다. 막혔을 경우 딜레이가 크므로 확실한 타이밍에만 넣자. 번 너클은 여전히 판정이 좋으나 상단이라서 상대가 앉아서 막게 되면 반격을 받게 된다. 크랙 슛은 거리가 짧고 판정도 좋은 편은 아니지만 공중에 뜬 적을 공격할 때는 가장 적당한 기술이다. 커맨드가 바뀐 파워 덩크는 어퍼에서 이어지는 연계기가 되어 버려 대공성도 없어지고 거의 쓸모없는 기술이 되어 버렸다.

잠재능력인 트리플 게이저는 어퍼형태의 기본기에서 모두 콤보로 들어가므로 자주 사용하자.





○간단하게 시작해서

○하늘로 쳐 올리자



○트리플게이저



○작렬!!

추천 연속기

- A - A - A - B - C
- A - A - A - C - 트리플 게이저
- A - B - 화이어 킥 - 크랙 슛
- A - B - ↘C - 트리플 게이저
- A - ↓A - ↓A - ↓C - 트리플 게이저
- ↘A - C - C - 트리플 게이저
- (잠재능력 조건이 안될 때는 번 너클 or 크랙 슛 권장)

앤디 보가드



필 살 기	
비상권	↓↙← + A, C
참영권	↙→ + A
아탄신	(참영권 중에) →↓↘ + A
승룡탄	→↓↘ + C
공파탄	←↙↓↘→ + B
환영 시라누이	←↙↓↘→(점프중) + D

초 필 살 기	
초열파탄	↓↙←↙→ + B+C

잠 재 능 력	
남 타탄	↓↙←↙→ + C

필살기 가이드

비상권의 실용성이 높아졌다. 비상권 강은 나오는 속도가 빨라져서 약한 기본기에서도 쉽게 연결되고 대미지를 주는 량도 괜찮은 편이다. 또한 상대의 대미지를 깎아먹는데도 큰 역할을 한다. 잔영권에서 아탄신으로 연결되는 필살기는 나오는 속도가 빨라서 약공격에서 안전하게 콤보로 사용하기에는 좋으나 그냥 단독으로 사용하기에는 너무 빈약하다. 공파탄은 적절히 상대를 기습하는 용도로 좋고 공중콤보로도 안전하게 들어간다(초열파탄을 사용할 수 있는 상황이라면 공중콤보는 당연 초열파탄으로 사용하자). 승룡탄은 모션부터가 대공기인 만큼 공중에서 날아오는 상대를 요리하는데 사용할 수 있고 공중콤보용으로도 사용하기 쉽다.

새로운 잠재능력인 남 타탄은 나오는 속도가 느리므로 안전하게 강공격에서 콤보로 넣을 때나 사용해주고 상대와 근접시 기습적으로 사용하는 방법도 있다.



이것부터 차근차근히





상대를 괴롭히고 띄우자



받아랏! 초열파탄

추천 연속기
A - A - A - B - C
A - A - A - C - 초열파탄
↓B - ↓B - 승룡탄
A - B - ↘C - 초열파탄
↘A - C - C - 남 타탄
(초열파탄 사용조건이 안될 때는 공파탄 권장)

히가시 죠



신기술 썬더 파이어!

날카롭게 공격하고

공중으로 보내주자

스크류 어퍼 작렬!!

필살기	
허리케인 어퍼	←↙↓↘→ + A, C
슬래쉬 킥	↙(모으고)→ + B
타이거 킥	→↓↘ + B
폭열권	A버튼 연타
폭열권 피니쉬	(폭열권중) ←↙↓↘→ + A
황금의 발꿈치	↓↙← + B

초필살기	
스크류 어퍼	→←↙↓↘→ + B+C

잠재능력	
썬더 파이어	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

RB2에 와서 퇴화해 버린 듯한 죠. 완전 다른 캐릭터가 된 듯하다.

허리케인 어퍼가 두방으로 감소한 것 등등 전체적으로 안 좋아졌고 기본기에서 캔슬이 힘들게 되었다. 슬래쉬 킥은 약한 기본기에서부터 콤보로 쉽게 연결되고 파워도 쓸만한 편이다. 황금의 발꿈치는 빈틈이 적어서 견제용으로도 적절하고 공중콤보로도 사용된다. 하지만 공중콤보로는 스크류 어퍼를 이용하자. 초필살기인 만큼 파워도 엄청나서 역전하는 상황을 잘 만들어 준다.

새로 생긴 잠재능력인 썬더 파이어는 난무계기술이다. 발생 속도도 빠르고 거의 대부분의 기본기에서 콤보로 들어가기 때문에 죠의 주력공격이 하나 새로 생긴 셈이다.

추천 연속기

- A - B - A
- A - A - C
- A - ↓B - B - 썬더 파이어
- A - B - B - 썬더 파이어
- A - B - ↘C - 스크류 어퍼
- B - C - 썬더 파이어

(잠재능력 조건이 안될 때는 슬래쉬 킥 권장)

야마자키 류지



필살기	
뱀술사 상단	⬇↙⬅ + A (D로 캔슬)
뱀술사 중단	⬇↙⬅ + B (D로 캔슬)
뱀술사 하단	⬇↙⬅ + C (D로 캔슬)
폭탄박치기	⬅ ➡⬇⬆ + C (가까이서)
배로 돌려주기	⬅↙⬇↘➡ + C
심판의 아이구치	➡⬇↘ + A
모래차기	➡⬇↘ + B
다운공격	⬇⬇ + B

초필살기	
길로틴	➡⬅↙⬇↘➡ + B+C

잠재능력	
드릴	레버 1회전 + C 드릴 5단 (드릴 4단 발동시 빨갛게 빛날 때 A+B+C)

필살기 가이드

터프한(?) 놈이 되어 돌아왔다. 뱀술사 공격은 여전히 빠르게 상대를 괴롭힐 수 있고 콤보공격으로도 쓰기 쉽다. 하지만 D버튼으로 캔슬할 때에 파워게이지가 차지 않게 변경되었다. 뱀술사 버튼을 누르고 3초 정도 모으면 하중상으로 뱀술사가 뻗어나간다. 심판의 아이구치는 범위가 좀 짧아진 듯하고 콤보로 연결하려면 거리가 안 맞아 자꾸 빗나가게 된다. 폭탄 박치기는 예전보다 잘 잡히게 되었다. 커맨드가 복잡하여 외면 당했던 기술이 이젠 실용성이 늘어난 듯하다. 모래차기는 모션 자체가 변화되었다. 나오는 속도는 느리지만 히트한다면 무조건 다운공격이 들어가므로 상당히 정신적 대미지(?)를 줄 수 있다. 드릴은 5단계가 하나 추가되었는데 배로 돌려주기를 난무하는 것으로 전 단계보다는 화려하지 않지만 사용하기 힘든 만큼 보람(?)을 느끼게 해준다.



⬆새로운 모래차기



⬅쓰러진자를 비참하게



⬇뱀술사로 마무리~



⬆약펀치 난타 후에

추천 연속기
A - A - A - A - 심판의 아이구치(구석에서)
A - A - A - C - 뱀술사 중단
B - ↘C - 길로틴
A+B - 길로틴
⬇A - ⬇A - ⬇A - 뱀술사 중단
모래 차기 - 다운공격 (다운공격 선입력) (A버튼을 연타할 때 빨리 같은 타이밍으로 입력한다)

김갑환



필살기	
비연참	↓(모으고)↑ + B
반월참	↓↙← + B
비상각(공중에서)	↓ + B
공사진	↓(모으고)↑ + A
초필살기	
봉황천무각(공중에서)	↓↙←↙→ + B+C
잠재능력	
봉황각	↓↙←↙→ + C

필살기 가이드

한국말을 멋지게 구사하며 돌아온 김갑환. 비연참은 여전히 좋은 우선권과 대공능력을 보여준다. 반월참은 나오는 속도가 빨라졌다. 약공격에서도 쉽게 연결되고 공중에서 오는 상대에게 반격하기도 좋아졌다. 공사진은 범위가 넓어서 짭짤한 하단 공격에서 연결하는데 사용하자. 내려차기는 모션 자체가 공중에 떠서 차는 모션으로 바뀌었다. 하단 공격을 피하며 상대를 공격하자. 비상각은 대미지 량은 많지 않지만 파워게이지를 모으는 용도로 쓸만하다.

봉황각은 콤보로 사용해서 확실한 기회를 잘 이용하는 게 중요하고 기습적으로 사용하기에도 좋다. 난무계 필살기인 만큼 강력한 프렛샤를 상대에게 안겨주어 승리로 이끌자.

RB2 THE NEWCOMERS



상대를 잘 다루자



간단하고 강력하게



봉황각



작렬

추천 연속기

- A - A - B - C
- A - B - 봉황각
- A - A - B - 봉황각
- A - B - C - 봉황각
- ↓A - ↓A - ↓A - 공사진

(봉황각 사용조건이 안됐을 땐 반월참 권장)



리 샹페이

필살기	
나몽파	↓↘→ + A, C
섬리추황	↓↘→ + B (두 번 입력)
섬리추황 관공	↓← + B (섬리추황 도중 입력)
천봉산	→↓↘ + B

초필살기	
대철산	→←↙↓↘→ + B+C
초백룡	C, →↙→+A+B, →↙→+A+B

잠재능력	
진심아(가까이서)	레버 1회전 + C

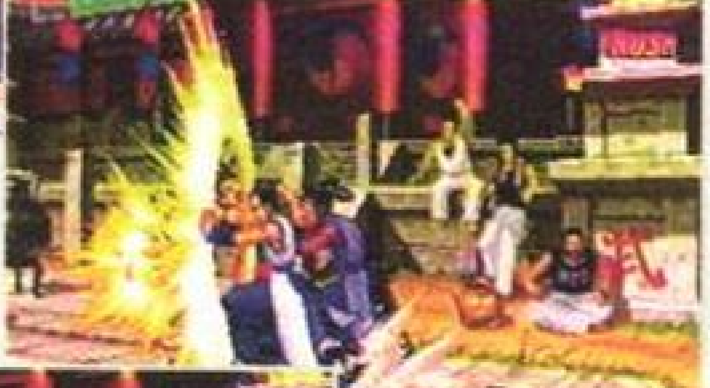
필살기 가이드

나몽파는 리 앞에 기를 발사하는 기술이다. 강으로 사용하면 대쉬해서 사용하는데 상대의 에너지를 갉아먹는데 유용하다. 천봉산은 어깨로 치면 튀어 올라가는 모션으로 대공능력이 엄청나게 좋아 웬만한 기술은 무시하고 반격하며 지상에서 접전 중에도 쓸만하다. 섬리추황은 대쉬해서 상대를 공격하는데 여기서 섬리추황, 관공을 입력해주면 추격타로 이어지고 대미지 량도 강력하다. 섬리추황은 상대에게 닿기 전에 커맨드를 입력해주면 잡기기술로 변하는데 성공하면 상대의 등쪽으로 가서 머리로 받아버린다.

대철산은 폭발과 동시에 날아가서 상대에게 부딪치는데 초필살기인 만큼 빈틈이 크므로 안전하게 공중콤보로 넣어주자. 초백룡은 초필만큼이나 대미지가 큰 기술인데 C버튼을 상대에게 히트시킬 때 선입력으로 나머지 커맨드를 입력해야만 성공할 수 있다. 진심아는 타격잡기이다. 거리가 아주 가까우면 잡기 판정이 나서 100HIT를 기록하지만 조금이라도 거리가 벌어지면 기를 터뜨리는 공격으로 변한다.



○타개(?)



○쌍장타(?)



진심아~ 100HIT?○

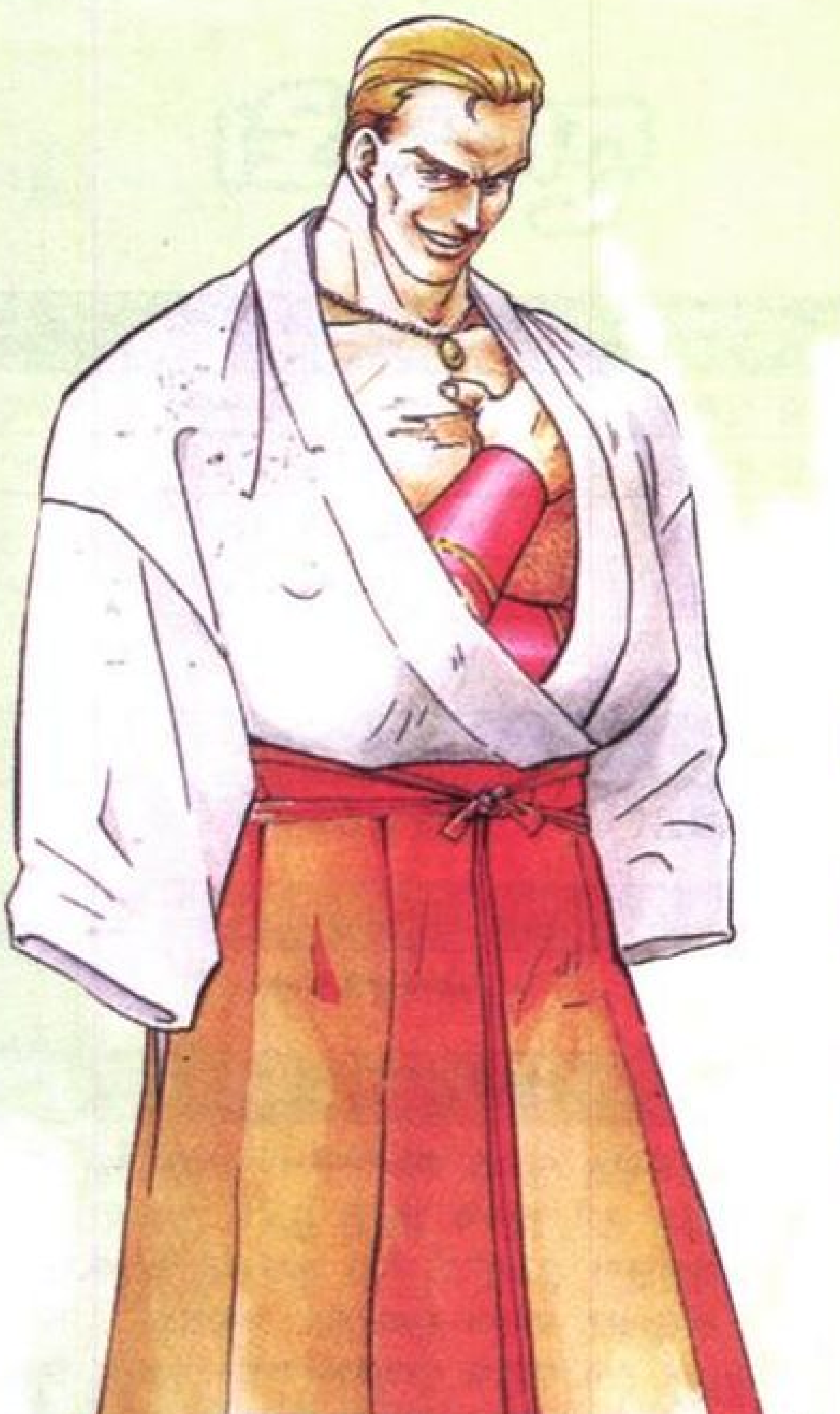


○초백룡의 마무리다

추천 연속기

- A - A - A - A
- A - A - C
- A - B - ↘C - 천봉산
- A - ↓A - A - ↓A
- ↓B - ↓B - ↘C - 천봉산
- B - B - ↘C - 천봉산
- B - B - 섬리추황

(틈이 클 경우에는 초백룡 권장)



기스 하워드

필살기	
열풍권	↓↙← + A
더블 열풍권	↓↙← + C
상단 몸통던지기	←↙↓↘→ + C
중단 몸통던지기	←↙↓↘→ + B
하단 몸통던지기	←↙↓↘→ + A
진공던지기	→↘↓ + C(기본잡기중 입력)

초필살기	
레이징스톰	→←↙↓↘→ + B + C

잠재능력	
나생문(가까이서)	레버 1회전 + C
데들리 드라이브	→↘↓↙←→ +A AABBBCCC

필살기 가이드

살아 돌아온 강력한 악인 기스. 열풍권은 스피드가 아주 빨라져서 대부분의 기술에서 콤보로 들어간다. 더블 열풍권은 열풍권의 파워업 판으로 나오는 게 너무 느려서 거의 쓸모가 없다. 몸통던지기는 하단을 상대의 하단공격을 잡아 반격하고 상단은 장풍계 필살기와 하단공격을 제외한 모든 공격을 잡아버린다. 새로 생긴 중단 몸통던지기는 잡는 방법은 상단과 같지만 잡은 상대를 자신의 뒤로 넘겨(이오리의 설풍같이)버리고 후속타를 넣는 방식이다.

초필살기인 레이징스톰은 그래픽부터 바뀌고 앞쪽으로 공격타점이 집중되어 있다. 앞쪽으로 뾰족한 모양의 기가 몰려서 튀어나온다. 커맨드도 간략하게 변해서 전작에서보다는 활용도가 높을 것이다.

새로 생긴 잠재능력인 나생문은 잡기기술이다. 상대를 잡아서 주문(?)비슷한 것과 함께 괴롭히는(?) 잡기. 이 기술의 특징은 우선권이 너무 좋아서 상대의 웬만한 기술이나 필살기를 무시하고 잡아버린다.



되살아난 나의 힘을



받아랏!



이것이 나의 위력 후후



나생문 작렬

추천 연속기

- A - A - A - B - C
- 열풍권 - 데들리 드라이브
- ↓A - ↓C - 열풍권
- ↓A - ↓A - ↓A - C - 데들리 드라이브
- ↓B - ↓B - ↓C
- ↘A - C - ↓C
- C - 더블 열풍권
- (약공격에서도 데들리 드라이브는 쉽게 연결된다)



진숭뢰

필 살 기	
제왕 신족권	→→ + A, →→→ + A
제왕 천안권	↓↘→ + A, C
제왕 천이권	→↓↘ + A, C
제왕 루진권	→↘↓↙← → + C
용 전신	↓↘→ + B

초 필 살 기	
제왕 숙명권	→←↙↓↘→ + B + C

잠 재 능 력	
제왕 용성권	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

제왕 신족권은 앞으로 대쉬하면서 엘보로 치는 기술이다. 판정도 좋고 빨라서 간단한 콤보로 사용하기 좋으며 돌격적인면이 돋보인다. 제왕 천안권은 장풍계열 기술인데 전작이랑 모양이 달라졌다. 견제기로 쓰기에는 너무 빈틈이 크기 때문에 상대에게 가드시켜서 에너지를 깎아먹는데 주로 사용하자. 제왕 천이권은 승룡권계열 기술로 공중에서 날아오는 상대를 격추시키거나 상대와 접전 중에 무적시간을 이용해서 맥을 끊어주는 용도로 아주 적합하다. 용 전신은 상대의 공격을 피하며 데굴데굴 굴러서 파고들어 공격을 도와주는 기술이다.

초필살기인 제왕 숙명권은 제왕 천안권의 파워업 판이라고 생각하면 되는데 파워게이지가 있는 만큼 버튼을 연타하면 연속으로 기를 발사한다. 제왕 용성권은 제왕 숙명권의 파워업 판이라고 생각하면 된다.



◐제왕 숙명권 파워업판



◐제왕 용성권 발동



◐그리 강해보이진 않은데..



◐생명을 빼앗아주마

추천 연속기
A - A - A
↓A - ↓A - 제왕 신족권
A - B - 제왕 천안권
A - ↓A - A - B - C
A - ↓A - B - ↓C
↓A - A - ↓A - ↓B - ↓C
(콤비네이션 입력은 빠르게 해야한다)



진승수

필살기	
제왕 신족권	→→ + A, →→→ + A
제왕 천안권	↓↘→ + A, C
제왕 천이권	→↓↘ + A, C
제왕 신안권	→↘↓↙← + A, B, C

초 필 살 기	
제왕 루진권	→←↙↓↘→ + B + C

잠 재 능 력	
해룡조림	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

연속적인 동작이 계속 튀어나오게 되었다. 기본기만 해도 진승뢰보다 1HIT나 더 때린다. 제왕 천안권은 장풍 계열 기술인데 발생 속도가 너무 느려서 자주 사용하는 건 무리다. 제왕 신족권은 타격시 상대를 잡아 넘기는데 대미지도 괜찮은 편이고 제왕 천이권은 히트시 다단으로 히트되는데 콤보로 넣어도 좋고 우선권도 상당히 좋다. 제왕 신안권은 사라졌다가 나타나는 기술로 약중강에 따라 튀어나오는 위치가 다르다. 브레이크 샷도 가능하므로 접전 중에 불리하면 도망치는데 사용하는 것도 좋다.

제왕 루진권은 승뢰의 기본 필살기로 상대에게 히트하면 에너지를 빨아들이고 승수의 에너지가 올라간다.

새로 생긴 잠재능력 해룡조림은 아마 진승수의 최고의 하이라이트일 것이다. 발생속도도 엄청 빠르고 거의 모든 기본기에서 콤보로 연결된다. 히트시킬 때도 프렛샤가 엄청나서 이 기술 때문에 진승수를 고를 사람도…



살짝 건드리고



쳐 올려주자



해룡조림



작렬

추천 연속기

- A – A – ↘C – 해룡조림
- A – ↓B – ↘C – 해룡조림
- B – ↓B – C
- ↓B – B – ↘C – 해룡조림
- C – C – C
- C – 해룡조림(크린히트)

(잠재능력 사용조건이 안될 때는 제왕 천이권 권장)



텅 프우

필 살 기	
충파	↓↘→ + A
전질보	↓↙← + A, C
격방	↓↘→ + C
열천각	→↓↘ + B
브라보 열천각	도발 3번 B
하라슈 전질보	도발 3번 C

초 필 살 기	
선풍강권	→←↙↓↘→ + B + C

잠 재 능 력	
대격방	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

전작 EX 캐릭터와 혼합된 듯한 캐릭터로 바뀌었는데 더 무서워 진 것만은 확실하다. 충파는 짧은 장풍계열 기술로 기를 발산한다. 커맨드가 바뀌어서 더욱 사용하기 쉽고 빈틈도 아주 적다. 전질보는 테리의 반 너클과 흡사한 기술로 상대의 맥을 끊거나 콤보로 사용하기 좋은 돌격형 기술이다. 격방은 노익장을 과시하듯이 몸의 크기를 늘려서 상대를 공격한다. 한번 히트시키면 여러 번을 맞출 수 있고 버튼을 누르고 충전시키면 더 크게 변한다.

선풍강권은 전작과는 달리 커맨드도 쉽게 변해서 사용하기 쉬워졌다. 몸이 크게 변하면서 양팔을 돌려가며 치는데 파워도 괜찮고 상대를 괴롭혀주기 좋은 기술이다.



⇧여전하군요?



대격방 발동⇨



⇦부풀어나라 몸이여



와자작~!!⇨

추천 연속기

- A - A - A
- A - C - 대격방
- ↓A - C - 대격방
- ↓B - 대격방
- ↘A - C -대격방

(잠재능력 사용조건이 안될 때는 열천각 권장)

볼프강 크라우저



필 살 기	
프릿츠볼 상단	↓↙← + A
프릿츠볼 하단	↓↙← + B
레그 토마호크	↓↘→ + B
카이저 크로우	→↓↘ + C
피닉스 스로우	←↙↓↘→ + C

초 필 살 기	
카이저 웨이브	↙(모으고)↓↘→ + B + C

잠 재 능 력	
기간틱 사이클론 (가까이서)	레버 1회전 + C
???????????????	→↘↓↙↔ + A ABCBCABC ←↓↙ + A + C →↘↓↙↔+A ABCBCABCC

필살기 가이드

프릿츠볼은 장풍계열 기술로 상하단을 나누어서 발사한다. 속도가 빠르고 견제하기 좋지만 프릿츠볼 상단은 상대가 앉아버리면 아예 닿지도 않고 오히려 크라우저가 반격당해 버리므로 주의해서 사용하자. 레그 토마호크는 두발로 높이 떠서 상대를 치는데 우선 하단공격을 무시하고 공격할 수 있으며 우선권과 파워도 좋은 편이다. 주로 캔슬해서 상대의 대미지를 깎아먹는데 사용된다. 카이저 크로우는 새로 생긴 기술로 공중에서 날아오는 상대를 팔로 잡아 공격하는 기술이다(KOF시리즈의 고로와 비슷). 대공기가 없었던 크라우저에게는 행복한(?) 일이다.

문제의 기술인 카이저 웨이브. 거대한 장풍계열 초필살기로 크기가 너무 커서 점프로 뛰어넘기도 힘들다. 1라인 배틀이라면 카이저 웨이브만 남발해도 상대는 어떻게 할 방법이 없을 것이다. 기간틱 사이클론은 잡기 타입의 잠재능력인데 빨아들이는 능력이 엄청나고 우선권도 좋아서 상대와 접근전 중이나 리버설시에 사용하자. 커다란 회오리 속으로 상대를 빨아들여 괴롭히는 맛을 즐기는 것도….



나의 선물이야



우오오옷....



기간틱 싸이클론 작렬

추천 연속기
C - C
A - C
↓A - C - 프릿츠볼
B - C
↓B - ↓C - 프릿츠볼



빌리 칸

필살기	
삼절곤 중단치기	←(모으고)→ + A (히트시 한번 더 입력)
강습 비상곤	←↙↓↘→ + B
선풍곤	A버튼 연타
장락	↓↙← + A
화룡 격추곤	↓↙← + B

초필살기	
선풍곤	→←↙↓↘→ + B + C
화염 선풍곤	↓↙←↙→ + B + C

잠재능력	
새러맨 더스톰	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

자잘한 콤보들이 다 사라지고 시원시원한 캐릭터가 되었다. 삼절곤 중단치기는 여전히 축적계열 기술이라 사용하기 힘들지만 견제기로 사용하기에는 적당하다. 강습 비상곤은 올라간 다음 아래방향 레버 고정에 따라 떨어지는 장소가 다 다르다. 선풍곤은 A버튼을 히트시키면 쉽게 들어지만 대미지 량이 적어서 자주 사용될(?)기술은 아닌 것 같다. 화룡 격추곤은 그나마 대공기가 적은 빌리에게 안십되는 기술이다. 커맨드가 바뀐 화룡 격추곤은 거의 상대를 몰아붙이는데 사용하자. 막혀도 별로 틈이 없고 히트시켰을 때의 대미지도 상당하다.

초필살기는 2가지인데 빌리의 예전 필살기와 같다. 새로 생긴 잠재능력인 새러맨 더스톰은 불길에 휩싸이는 봉으로 상대를 여러번 친 뒤 마무리하는 기술인데 콤보로 적당히 사용해 주자.



⬆맞으면 아프지만



⬅깊숙히 찌르고!



⬅새러맨 더스톰



⬇불 타올라라~~

추천 연속기

- A - 선풍곤
- A - C - 새러맨 더스톰
- ↓B - 새러맨 더스톰
- ↓A - ↓C - 삼절곤 중단치기
- ↓A - ↓C - 새러맨 더스톰

(잠재능력은 대부분의 기본기에서 전부 연결된다)



블루 마리

필살기	
마리 스내쳐	↓↘→↗(커맨드대로 점프 후) ↓ + C
마리 클랩크런치	←(모으고)→ + B
마리 스파이더	→↓↘ + B
마리 리얼카운터	↓↙← + A(버튼연타)

초필살기	
마리 타이푼	→←↙↓↘→ + B + C

잠재능력	
마리 익스컬렉션	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

마리의 많은 기술이 변했다. 주력으로 사용되던 기술들은 대부분 다 삭제되고 몇 가지밖에 안 남았는데 삭제된 기술은 잠재능력을 발동시키면 나간다. 마리 클랩크런치는 다리로 휘감아 잡아 넘기는 방법 그대로 계승되었는데 콤보로 사용해주자. 마리 스파이더는 커맨드 자체가 변해버려 예전같이 기습적으로는 힘들게 되었다(점프하는 게 보이니까). 마리 스내쳐는 타격기-잡기가 아닌 그냥 공중잡기같이 변경되었다. 공중콤보와 대공기로 사용하기에 적당하다. 마리 리얼카운터는 상단 회피를 하면서 상대를 잡는 기술인데 잡기 우선권도 그리 좋지 않고 아직 확실하지 않은 기술이다.

초필살기인 마리 타이푼은 전작 그대로인데 우선권이 좀 안 좋아진 듯하다. 잠재능력은 덕킹같이 기술이 생겨나는 것인데 전작에 있던 마리 스파이더 등 3가지 기술이 생겨난다. 3가지 기술을 모두 히트시키면 레버 1회전을 해서 잡는 기술이 또 생겨난다고 하는데 아직 확실히 발견되지 않았다.



마리 익스컬렉션



이게 잠재능력(?)



이것도인가.



마리 타이푼은 여전하다

추천 연속기

A - A - A - B - C
A - A - C - 마리 크랩크런치
A - B - ↘C - 마리 스파이더
A - ↓A - ↓B - ↓C
C - C - C - C
←B - ↘C - 마리 스파이더

덕 킹



필살기

헤드 스핀어택	↓↙← + A, C(버튼 연타)
댄싱 다이브	↓↙← + B
브레이크 스톰	→↓↘ + B (버튼 연타)
크로스 헤드스핀	↓↑ + D (다른 라인에서)

초 필 살 기

브레이크 스파이럴	→←↙↓↘→ + B + C
공중 브레이크 스파이럴	←↙↓↘→ + B + C

잠 재 능 력

덕 댄스(발동 중에 버튼 연타. 4번 누를 때마다 4단계까지 간다)	→←↙↓↘→ + C
	1단 ↓↙← + B + C
	2단 ↓↘→ + B + C
	3단 →↓↘ + B + C
	4단 →↘↓↙← + C

필살기 가이드

전작의 그 촐랑거리던(?) 스타일의 공격방법이 줄고 (전체적으로 콤비네이션을 줄여서 그런 듯하다) 이젠 한 방을 치는 스타일로 변해버린 듯하다.

헤드 스핀어택은 뱅글뱅글 돌면서 상대에게 히트하면 버튼 연타로 대미지를 늘리자. 댄싱 다이브는 점프하며 니로치는 공격인데 공중콤보로 사용하는걸 추천한다(하지만 대미지는 그리 크지 않다). 브레이크 스톰은 신기술로 다리를 벌리며 차 올라간다. 여기서 버튼을 연타하면 공중으로 끌고 올라가며 상대를 괴롭힌다(브레이크 스톰 첫 히트에서 공중 브레이크 스파이럴을 잡을 수 있다는 설도 있다). 크로스 헤드스핀은 다른 라인에서 헤드 스핀어택을 해오는 공격일 뿐이다.

초필살기인 브레이크 스파이럴은 커맨드가 쉬워져서 사용하기 편하게 되었다. 덕 댄스는 발동 후에 필살기들이 생기는 잠재능력인 이 기술의 활용 여부에 따라 덕킹을 얼마나 잘 활용하는가 가 평가될 것이다.



○댄싱 다이브



○버튼을 두드리자!



○브레이크 스파이럴

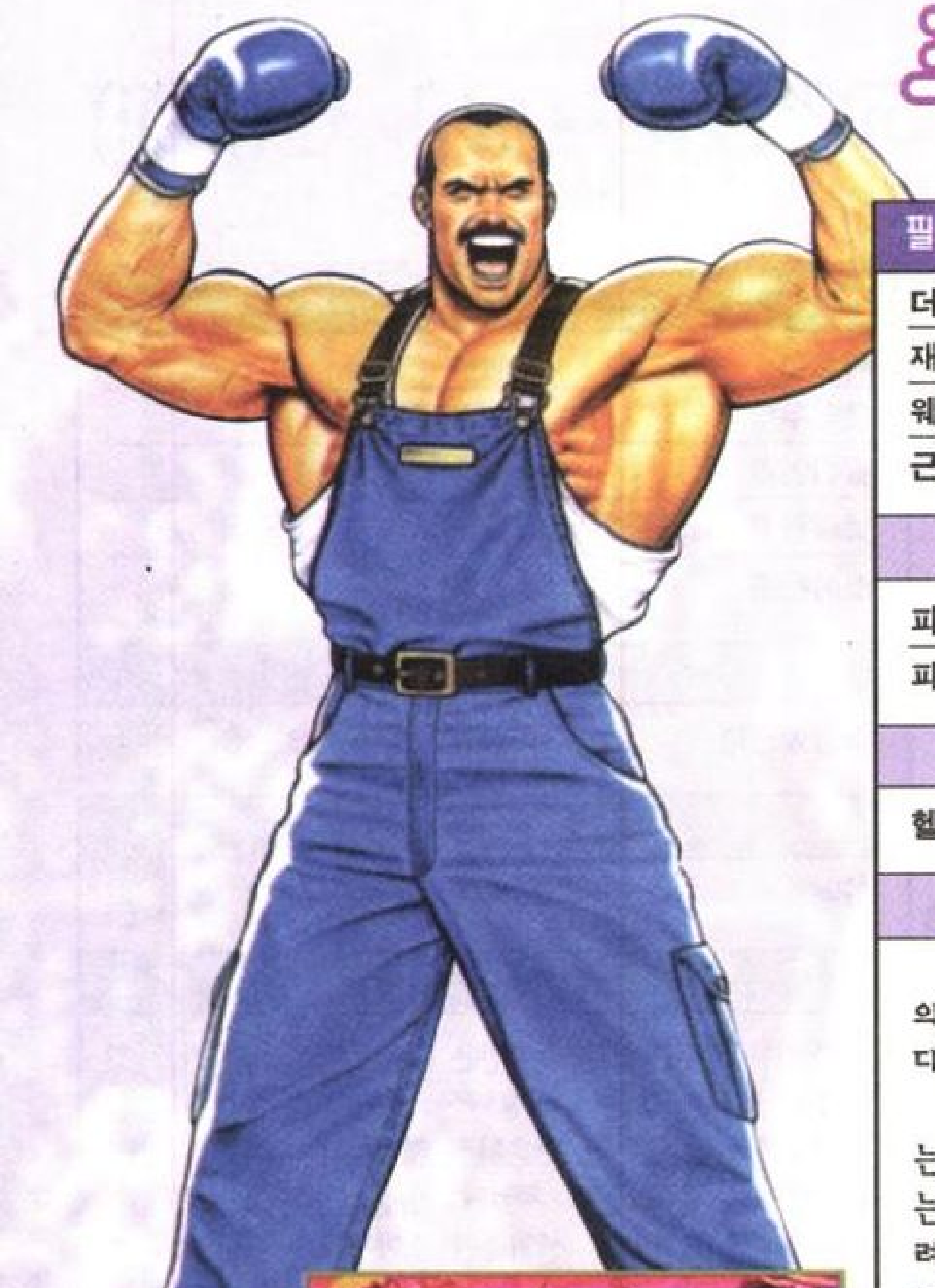


○덕 댄스(?)

추천 연속기

A - A - A - A - A
A - A - A - B - ↓C
A - B - ↘C - 댄싱 다이브
A - ↓A - B - ↘C - 댄싱 다이브
B - ↓B - ↘C - 헤드 스핀어택

프랑코 배쉬



필살기	
더블 콩	↓↙← + A
재퍼	↓↘→ + A
웨이빙 블로우	↓↘→ + D
근성 덩크	↓↘→↗ + B

초필살기	
파이널 오메가 샷	→←↙↓↘→ + B + C
파이널 블로우	↓↙←↙→ + B + C

잠재능력	
헬마게돈 버스터	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

파워 다운된 듯한 느낌으로 돌아온 프랑코 배쉬. 전작의 강력한 콤비네이션들이 다 사라지고 콤보들도 거의 다 없어졌다. 한방한방의 강력한 파워도 줄어든 듯하다.

재퍼는 파워 웨이브같이 바닥으로 무언가를(?) 발사하는 기술로 너무 범위가 적어 반격당하기 쉽다. 근성 덩크는 대공기같이 무릎으로 공중으로 차 올라가고 발로 내려 차는 기술로 너무 느려서 대공기로는 무리고 공중콤보나 사용하자.

다운공격은 프랑코가 다운되었다가 일어날 때 공격해오는 상대를 어퍼기술로 쳐버리는 일종의 카운터 어택이다. 초필살기인 파이널 오메가 샷은 리얼바우트 초기작에 있었던 기술로 범위도 줄어들고 파워도 줄어든 듯하지만 쓸만한 기술이 없는 프랑코에게는 이것이라도 환영이다. 파이널 블로우는 전작의 그것. 하지만 콤보로 들어가지 않고 너무 파워 다운되어 버렸다.



파이널 오메가 샷



파이널 블로우



헬마게돈 버스터 작렬



저 사람 살아날 수 있나?

추천 연속기
A - A - A
A - A - ↘C - 근성 덩크
↓A - A - ↘C - 근성 덩크
B - C - C
↓B - ↓B - ↘C - 근성 덩크

시라누이 마이



필살기	
화접선	↓↘→ + A
용염무	↓↙← + A
필살인봉	←↙↓↘→ + C
날다람쥐 춤(공중에서)	↓↓ + A + B (공중에서)
소야천조	↓↙← + C

초필살기	
초필살인봉	→←↙↓↘→ + B + C

잠재능력	
화람	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

마이의 고유기술인 화접선은 가드시켜서 에너지를 갉아먹는 용도로 틈틈이 사용하자. 용염무는 콤보로는 쉽게 들어가지만 상대가 다운되지 않아서 연속적으로 몰아붙이기에는 좀 힘들게 되었다. 필살인봉은 공중콤보로 사용하는걸 추천한다. 신기술인 소야천조는 둥글게 부채를 휘둘러 치는 모션인데 범위가 넓어서 대공기나 기본콤보나 공중콤보로 사용하기에 아주 적당하다. 간단한 기본기에서 공중콤보로 이어가는 식의 공격이 주로 나오는데 초필살기인 초필살인봉을 사용할 여건이 되면 초필살인봉을 공중콤보로 넣자.

새로 생긴 잠재능력인 화람은 난무계 기술로 나오는게 아주 빨라서 기본적인 콤보나 접근전시 반격용으로도 사용하기 좋다. 공중콤보로 사용해도 크린 히트되므로 RB2의 마이 기술 중 가장 쓸 만하다고 자부한다.



화려한 소야천조



부채로 아프게 슥..



날아가랏!



신기술 화람 작렬!!

추천 연속기

- A - B - ↘C - C - C
- A - B - ↘C - 화람
- A - ↓B - ↓C - 화람
- B - B - ↘C - C - C
- B - B - ↘C - 초필살인봉
- ↓B - C - 화람

(잠재능력, 초필살기를 쓸 수 없을 때는 소야천조 권장)

릭 스트라우드



필살기	
슈팅스타	↓↘→ + A, C
디바인 블래스트	↓↙← + C
풀 문 피버	↓↙← + B
헤리온	→↓↘ + A
블레이징 썬더스터	↓↙← + A

초 필 살 기	
가이아 브레스	→←↙↓↘→ + B + C

잠 재 능 력	
하울링 블	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

연속적인 공격과 강력한 필살기로 상대를 몰아붙이는 타입의 캐릭터이다. 슈팅스타는 돌진계 기술로 상대에게 닿으면 펀치로 난무하는 식의 기술이다. 강으로 써주면 마지막에 상대를 공중으로 띄우고 헤리온을 추가타로 넣을 수 있다. 파워게이지가 풀 파워면 마무리가 달라지는데 히트 수와 대미지 량이 늘어난다. 풀 문 피버는 상단을 피하며 있다가 상대를 공격하는 기술이다. 대공기와 접근전 난타시 사용할 기술은 해리온이다. 해리온은 나오는 속도도 빨라서 기본적인 콤보로도 유용하고 파워도 그럭저럭 괜찮은 편이다. 블레이징 썬더스터는 몸을 숙여서 치는 기술. 풀 파워시에는 추가 커맨드를 입력해주면 어퍼계열 기술로 연계된다. 초필살기인 가이아 브레스는 어퍼로 띄우고 회오리 같은 펀치로 한방에 날리는 기술로 범위가 짧지만 빠르므로 약공격에서도 이어진다. 잠재능력인 하울링 블은 범위가 대단히 넓고 상대를 빨아들이는 점도 있다. 범위가 넓고 빨라서 웬만한 기본기에서는 무조건(?) 이어지는 듯하다.



○엄청난 약펀치 난타



○아직 끝이 아니다



○간다! 슈팅 스타



○마무리~~

추천 연속기

- A - A - A - C - 슈팅스타(파워게이지 맥스일 때)
- A - ↓A - A - ↓A - ↓B - ↓C
- A - ↓A - A - C - 하울링 블
- B - B - ↘C - 해리온
- B - ↓B - 하울링 블
- ↓A - A - ↓A - A - B - C
- C - C - 슈팅스타(강) - 해리온 (상대가 구석이라면 슈팅스타(강) 다음 해리온 무한)



쳉 신잔

필살기	
기뢰포	↓↘→ + A
파격암	←(모으고)→ + B, C
쳉 아버저	↓↙← + B
쿠저메 포	↓↙← + C
배 누르기	↓(모으고)↑ + A

초필살기	
폭뢰포	↙(모으고)↘→ + B + C

잠재능력	
호메호메탄(공중에서)	←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

엄청난 프렛샤를 주는 아저씨 쳉 신잔. 공격 수단이 많이 줄어들었고 파워도 그리 센 편은 아니다. 연계되는 강력한 기술도 없어서 참으로 곤란해진 캐릭터이다.

기뢰포는 전작 그대로 계승되었고 공중콤보로도 들어간다. 파격암은 그나마 살아남아 있는 주공격원이다. 잔잔한 기본기에서도 콤보로 쉽게 연결되고 맥을 끊어주는 역할이라서 아주 쓸만하다. 하지만 축적계열 기술인 만큼 사용법을 확실히 익혀야 된다. 배 누르기는 공중으로 떠서 배로 누르는 기술인데 상대가 장풍계열 공격을 하는 걸 예측해서 노리자. 신기술인 쳉 아버지는 충전이 가능하므로 타이밍을 잘 읽어서 공격하도록 하자.

초필살기인 폭뢰포는 전작과 동일하게 발생이 너무 느리다. 느리고 파워도 약해 타이밍에 의존해야하는 불쌍한 쳉 아저씨를 잘 사용하자.



○초필같지만 아니다.



○저기로 가버렷!

추천 연속기
A - C
A - ↘C - 기뢰포
↓A - ↓A - ↓A
↓A - ↓A - 파격암
C - 파격암



○배의 힘을 보여 주마



○무서운 기세로 돌진



소카쿠

필살기	
원숭이 사냥	↓↙← + A
갈	→↘↓↙← + B
방의탄	→←→ + C
와염진	↑↓ + D
(라인 넘어간 상태에서)	
벼락치기	↓ + C (상대 다운중)

초필살기	
벼락	→←↙↓↘→ + B + C

잠재능력	
무참탄	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

콤비네이션이 대폭 줄어들고 대공기겸 방어수단의 와염진 마저 흐지부지한 기술이 되어 버렸다. 변경된 점은 원숭이 사냥이 히트했을 때 무서운(?) 괴물 손이 나타나서 상대를 움켜쥐는 걸로 변하였고 와염진은 다른 라인에서 사용하는 라인이동 공격으로 변하였다. 신기술인 갈은 범위가 좁으나 접전시에 틈틈이 사용해 주고 파워게이지를 모을 때 사용하자. 소카쿠의 주 공격원인 방의탄은 리치도 길고 나오는 속도도 빠르고 간단한 기본기에서도 연결되고 나타나는 괴물 또한 귀여워 사랑받는 기술(?)이 될 것이다. 벼락치기는 다운공격으로 확실히 들어가는 상황이 적어서 자주 사용하는데는 무리가 있는 것 같다. 초필살기인 벼락은 그래픽 자체가 바뀌었는데 나오는 게 빠르고 다른 라인까지 공격할 수 있어서 상대를 다른 라인으로 넘기자마자 사용해주는 것도 좋다. 잠재능력인 무찬탐은 역시 가드 불능이지만 옆 라인으로 회피해 버리면 무용지물이므로 상대가 달려드는 타이밍을 읽어서 사용하자.

추천 연속기

- A - 빙의탄
- B - 갈
- A - C
- ↓B - C - 빙의탄
- ↓B - 갈
- ↓B - →C - 벼락



신 원숭이 사냥이다!



갈!(?)



너무 큰 벼락



상대를 살살 다뤄주자

홍 푸



필 살 기	
구룡읽기	←↙↓↘→ + C
제공 열파권	→↓↘ + A, C
전광석화 천	↓↙← + B
전광석화 지	↙(모으고)→ + B
필승! 역습곤	↓↙← + C
불꽃의 종마	↓↙← + A

초 필 살 기	
폭발 고로	↓↙←↙→ + B + C

잠 재 능 력	
요카톤 햄머	↓↙←↙→ + C

필살기 가이드

전체적으로 파워 업해서 돌아온 듯하다. 빠른 콤비네이션과 연속적인 공격이 엄청나다.

제공 열파권은 모션자체가 바뀌었는데 대공성도 좋고 접근전시 무적시간을 활용하는 데에도 아주 좋아 공중콤보로 사용하는 것도 괜찮다. 전광석화 지는 아주 빠르게 상대에게 굴러가서 공격하는 기술로 기습적으로 사용해 주거나 간단한 콤보로 이용하자. 불꽃의 종마는 커맨드 기술로 정립되었는데 한번 히트시키면 상대를 빨아들여서 공격한다. 하지만 막혔을 때 빈틈이 너무 크기 때문에 주공격이 될만한 기술은 아니다.

초필살기인 폭발 고로는 전작의 그것으로 이 기술 또한 나오는 게 빨라서 기본기 히트시 콤보로 쉽게 연결해 주자. 잠재능력이자 신기술인 요카톤 햄머는 전광석화 천의 파워업 판인 듯한 기술이다. 화려하긴 한데 나오는 속도도 느려서 실전에 사용도는 미흡하다. 웬만한 기본기에서도 필살기가 다 이어지고 공중콤보로 연계되므로 이런 점등을 잘 활용하도록 하자.





◐요카톤 햄! 머!!

◐받아랏!





◐돌려차기(?) 후에

◐하늘에 있는 적을 격추!

추천 연속기
A - A - A - C
A - B - 폭발고로
A - ↓A - B - ↓C
A - C - C - 폭발고로
↘A - →C - C
B - B - ↘C - 전광석화 천

로렌소 블러드



필살기	
블러디 스핀	➡↘⬇↙⬅ + A, C
블러디 샤벨	⬅(모으고)➡ + C
블러디 믹서	A버튼 연타
블러디 커터	⬇(모으고)⬆ + C
초필살기	
블러디 플래쉬	➡⬅↙⬇↘➡ + B + C
잠재능력	
블러디 쉐도우	➡⬅↙⬇↘➡ + C

필살기 가이드

기술이 대폭 변화되고 멋있어졌다. 블러디 샤벨은 커맨드도 바뀌었지만 모션도 바뀌어버렸다. 축적계열 기술인 만큼 사용하기는 좀 힘드나 빈틈이 없으므로 자주 상대를 괴롭혀 주자. 블러디 스핀은 약한 기본기에서도 콤보로 연결되므로 짭짤(?)한 플레이시 자주 이용하자. 블러디 믹서는 신기술인데 약공격 버튼을 히트시켰을 때는 거의 무조건 히트한다. 하지만 파워도 약하고 기술을 성공시킨 만큼의 보람을 느끼지 못한다는 게..

초필살기인 블러디 플래쉬는 콤보로 사용하기 쉬워졌다. 그보다 커맨드가 사용하기 쉽게 변해서 상대의 에너지를 갉아먹는데도 중요한 역할을 한다. 기본기에서 캔슬하는 식으로 상대에게 일부러 가드하게 만들자.

신기술인 블러디 쉐도우는 이 남자가 음흉한 녀석이란 걸 짐작하게 만들어주는 화려한 기술이다. 발생속도도 아주 빠르고 아무 기술에서나 아주 쉽게 콤보로 연결된다. 상황을 뒤집어버리거나 큰 대미지를 노릴 때 간단히 활용하자.



○가볍게 찌르고~



○괴롭히자



○블러디 쉐도우 발동



○은밀하게 돌아서

추천 연속기
A - 블러디 쉐도우
⬇B - 블러디 쉐도우
C - C - C
C - C - 블러디 플래쉬
(거의 모든 기본기에서 잠재능력이 연결된다)

밥 윌슨



필살기	
롤링 터틀	↓↙← + B
사이드 와인더	↓↙← + C
와일드 울프	←(모으고)→ + B
몽키댄스	→↓↘ + B
썸머쏠트	↓(모으고)↑ + B, C
호네드 어택(잡기중)	↘↘ + C
초필살기	
데인저러스 울프	→←↙↓↘→ + B + C
잠재능력	
댄싱 바이슨	→←↙↓↘→ + C

필살기 가이드

역시 밥도 콤비네이션 면에서 대폭 수가 줄어들었다. 하지만 강력한 기술들이 늘어나서 이 녀석은 시리즈마다 왜이리 강해지는지 모르겠다.

롤링 터틀은 빙빙 돌면서 두발로 차는 기술인데 공격중 이동이 가능하다. 약공격에서도 쉽게 이어지고 빈틈도 없으니 자주 견제용으로 사용하자. 사이드 와인더는 신기술인데 나오는 속도가 느려서 히트시키기가 어려우므로 간간이 멋진 플레이를 하고 싶을 때나 사용해주자. 몽키댄스는 좀 허술해진 것 같아 접근전에서 기습을 할 때 쓰는 건 힘들어진 듯하므로 공중콤보로 애용하자.

초필살기인 데인저러스 울프는 전작과 똑같지만 발생속도가 좀 느려져서 콤보로 연결하기가 어려워졌다.

신기술이자 잠재능력인 댄싱 바이슨은 약공격에서도 이어질 만큼 빠르고 파워 또한 대단하다. 사용할 조건이 된다면 콤보의 마무리로 이 기술을 사용해서 단번에 상대를 쓰러뜨리자.



↑살짝 만져주고(?)



↑한번 더!



↑댄싱 바이슨!!



↑크린 히트!!

추천 연속기

- A - A - A - B - C
- A - A - A - B - ↘C - 댄싱 바이슨
- A - ↓A - B - ↘C - 댄싱 바이슨
- ↓B - ↓B - 댄싱 바이슨
- ↘A - ↓B - C
- C - 데인저러스 울프
- (잠재능력 사용조건이 안될 때는 몽키댄스 권장)
- (구석에서 A - B - ↘C후에 롤링 터틀 무한(?))


JEU COMICS
메이저 17권 발매 임박!
메이저...
정말 감동적이야...
DRAMATIC BASEBALL COMIC
메이저
MAJOR
15
TAKUYA MITSUDA
17
TAKUYA MITSUDA
16
TAKUYA MITSUDA
5월 20일부터 가까운 서점에서 찾을 수 있습니다.